Markus Betz



AGE OF EMPIRES

- Heiße Strategie-Tips zu allen Kulturen, Ressourcen und Technologien
- Ausgeklügelte Angriffsstrategien und erprobte Verteidigungsstrategien

Auf der CD-ROM:

- Sieben herausfordernde Kampagnen
- Zahlreiche neue Einzelszenarios

Editor zum Gestalten der AI-Dateien

SYBEX

STRATEGIEN & LÖSUNGEN



Age of Empires

MARKUS BETZ



DÜSSELDORF · SAN FRANCISCO · PARIS · LONDON · SOEST (NL)



Fast alle Hard- und Software-Bezeichnungen, die in diesem Buch erwähnt werden, sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen und sollten als solche betrachtet werden. Der Verlag folgt bei den Produktbezeichnungen im wesentlichen den Schreibweisen der Hersteller.

Der Verlag hat alle Sorgfalt walten lassen, um vollständige und akkurate Informationen in diesem Buch bzw. Programm und anderen evtl. beiliegenden Informationsträgern zu publizieren. SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf, übernimmt weder die Garantie noch die juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für die Nutzung dieser Informationen, für deren Wirtschaftlichkeit oder fehlerfreie Funktion für einen bestimmten Zweck. Ferner kann der Verlag für Schäden, die auf eine Fehlfunktion von Programmen, Schaltplänen o.ä. zurückzuführen sind, nicht haftbar gemacht werden, auch nicht für die Verletzung von Patent- und anderen Rechten Dritter, die daraus resultiert.

Projektmanagement/Lektorat: Andreas Birkner
Produktion: Ingrid Erdmann
Satz: ArtCeylan, Duisburg
Umschlaggestaltung: Michal Obszarski, SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf
Farbreproduktionen: TYPE & IMAGE GmbH, Düsseldorf
Belichtung, Druck und buchbinderische Verarbeitung: Media-Print, Paderborn

ISBN 3-8155-5120-X
1. Auflage 1997
2. Auflage 1998

Printed in Germany



Inhaltsverzeichnis





Vorwort

„Guck mal Papa, da ist ja Benjamin Blümchen." Mein Sohn stand hinter mir und hatte einen Elefanten in einem laufenden AoE-Spiel entdeckt. Da ich ihm den Anblick ersparen wollte, wie ein axtschwingender Recke einen ehrlich arbeitenden Dorfbewohner niederstreckt, beendete ich das Spiel schnell und das Geschrei war groß. Beim nächsten Mal war ich besser gewappnet: Ich hatte ein Szenario gestaltet, in dem lediglich viele Benjamin Blümchen und andere liebe Tierchen herumliefen und friedliche Dorfbewohner ohne militärische Optionen fleißig vor sich hinwerkelten. Mit ein wenig Szenariogestaltungsarbeit wurde aus Age of Empires plötzlich ein Familienspiel - ansonsten ist es das aber nicht! In diesem Sinne mein Appell: Halten Sie Ihre Kinder bitte immer fern von Computerspielen, in denen in irgendeiner Form Gewalt dargestellt wird! Eigentlich eine Selbstverständlichkeit, oder?

Meine Dankesliste beginnt und endet bei meiner Familie, die mal wieder riesige Entbehrungen wegen dieses Buches auf sich nehmen mußte. Ein ganz besonderes Dankeschön gilt noch den Schöpfern der auf der beiliegenden CD-ROM enthaltenen Kampagnen. Im einzelnen sind dies (in alphabetischer Reihenfolge) Klaus Holzmann, Paul Kretek, Peter Madeia, Matthias Möbius und Thorsten Schiller. Gute Arbeit, Jungs!

Kontakt

Natürlich bin ich für lobende Worte genauso dankbar wie für vernichtende Kritiken. Vielleicht möchten Sie mir neue Tricks verraten, die in diesem Buch fehlen, oder mich davon überzeugen, daß man ein Szenario auch mit den Griechen oder den Persern gewinnen kann. Richten Sie in diesem Fall Ihre Nachrichten oder auch einfach nur ein paar nette Grüße per E-Mail an:

SELEQTION@t-online.de



ÜBER DAS BUCH

Ich kann mich noch genau an meinen ersten Eindruck von Age of Empires erinnern: Ich startete als erstes die babylonische Kampagne, stand mit dem einsamen Priester am Flußufer und bewegte den guten Mann ein wenig durchs Gelände, bis er von den ersten feindlichen Einheiten in Null-Komma-Nichts ins Nirwana geschickt wurde. „Na toll", dachte ich mir, „wie sollst Du mit einem alten klapperigen Mann das Szenario gewinnen, wenn die Computerspieler schon gleichzeitig über axtschwingende Recken verfügen können?" Age of Empires ist nicht einfach zu spielen und erst recht nicht zu gewinnen - gerade am Anfang. Um den Zugang zu Age of Empires (AoE) zu finden, müssen Sie die unzähligen Features, Verzweigungen und Möglichkeiten des Spiels kennen und siegbringend einsetzen. Und genau diese Inhalte finden Sie in diesem Buch!

Sie werden als AoE-Anfänger in diesem Buch viele Informationen finden, die Sie bislang vermißt haben. Aber auch fortgeschrittene Spieler entdecken in den einzelnen Kapiteln mit absoluter Sicherheit eine Menge Anregungen, wie sie feindliche Kulturen besser erobern oder die Welt von AoE effektiver regieren können - zumal auch die AoE-„Profis" ganz sicher in vielen Szenarios der hohen Schwierigkeitsstufen ganz erhebliche Probleme haben!

Im einzelnen finden Sie in diesem Buch die folgenden Kapitel:

1. Diese Einleitung

2. *Tutorial:* Auf der beiliegenden CD-ROM finden Sie ein Tutorial-Szenario. Der Lösungsweg dieses Szenarios ist im ersten Kapitel Schritt für Schritt und detailliert beschrieben. Laden Sie das Szenario einfach von der beiliegenden CD-ROM auf Ihre Festplatte, und spielen Sie das Tutorial-Szenario mit Hilfe der Erläuterungen im ersten Kapitel nach, um die grundsätzliche Vorgehensweise in AoE Schritt für Schritt kennenzulernen. Diese Methode soll vor allem AoE-Anfängern helfen, den Zugang zu der komplexen Einheiten-, Technologie- und Gebäudestruktur in AoE zu finden. Aber auch als fortgeschrittener Spieler entdecken Sie in der Tutorialbeschreibung sicherlich den ein oder anderen Tip, den Sie bislang so in Ihrer persönlichen Spielstrategie nicht durchgeführt haben.

3. *Das Ressourcenmanagement:* Die effiziente und jederzeit ausreichende Ressourcenbeschaffung ist in AoE in vielen Fällen der Schlüssel zum Sieg. Deshalb erfahren Sie im zweiten Kapitel alles über die in AoE verfügbaren Ressourcen. Mit den dort aufgeführten Hinweisen und Anregungen haben Sie Ihre Ressourcensituation zukünftig jederzeit im Griff.



4. *Technologien und Entwicklungen:* Auf über 100 verschiedene Einheiten, Technologien und Gebäude können Sie in AoE zugreifen. Bei dieser Vielzahl von Möglichkeiten geht der Überblick unter Umständen schnell verloren. Das dritte Kapitel zeigt Ihnen deshalb, welche Technologien, Gebäude und Einheiten Sie brauchen und welche nicht sowie wann Sie diese und in welcher Reihenfolge vorzugsweise entwickeln bzw. produzieren.

5. *Die Kulturen - Auswahl und Strategien:* In einem Szenario haben Sie bei AoE aus insgesamt zwölf Zivilisationen - die allesamt über spezifische Vorzüge und Nachteile verfügen - die Qual der Wahl. Dieses Kapitel beschreibt Ihnen deshalb die Vor- und Nachteile der einzelnen Kulturen in verständlicher Form und erläutert Ihnen, wann Sie die einzelnen Völker in welchen Spielsituationen mit welcher Strategie bevorzugt einsetzen.

6. *Strategien:* Angriffsfeldzüge gegen feindliche Stellungen und Verteidigungsschlachten gegen gegnerische Übergriffe machen natürlich einen Hauptteil des Spielgeschehens bei AoE aus. Deshalb erfahren Sie in diesem Kapitel alles über die „besten" Einheiten, z.B. wie Sie mit welchen Einheiten in welchen Formationen an welchen Stellen angreifen, wie Sie Ihre Errungenschaften gegen feindliche Attacken schützen usw.

7. *Die Kategorie „fiese Tricks":* Schließlich bekommen Sie noch einige nicht ganz so „feine" Tricks serviert (wozu u.a. auch die zahlreichen Cheats in AoE zählen), mit denen Sie den Computergegner (oder auch Gegner aus Fleisch und Blut) jederzeit in den Griff kriegen!

8. *Eigene Szenarios gestalten mit dem Editor:* Mit dem Szenario-Editor haben Sie in AoE ein mächtiges Werkzeug erhalten, mit dem Sie Ihre eigenen perfekten Szenarios und Kampagnen gestalten können. Lernen Sie im letzten Kapitel einige wichtige Grundzüge des Szenario-Editors kennen, und lassen Sie sich in die Geheimnisse der Gestaltung der AI-Dateien, mit denen Sie die Vorgehensweise des Computerspielers steuern, einweihen.

Mit der beiliegenden CD-ROM stellen wir Ihnen zudem eine Menge „neues Material" zu AoE bereit. In den auf der CD-ROM enthaltenen neuen AoE-Kampagnen können Sie Ihre mit Hilfe dieses Buches gewonnenen Erkenntnisse und gelernten Tips & Tricks direkt in die Tat umsetzen. Informieren Sie sich außerdem auf der CD-ROM über die interessantesten Internet-Inhalte zu AoE. Die besten Seiten zu AoE haben wir als Offline-Read-Möglichkeit für Sie auf der CD zusammengestellt. Auch auf diesen Internet-Seiten finden Sie mit Sicherheit die ein oder andere brauchbare zusätzliche Information. Weiterhin können Sie mit dem beiliegenden AI-Editor die Künstliche Intelligenz des Computergegners Ihrer selbst gestalteten Kampagnen und Szenarios bearbeiten und somit perfekte eigene Szenarios gestalten.



Achtung: Im Buch selbst finden Sie keine detaillierten Anweisungen zur Anwendung der Dateien auf der CD-ROM. Bitte lesen Sie zu diesem Thema unbedingt vor Gebrauch der CD die auf dieser zu findende Datei README.TXT.



TUTORIAL

Sie haben sich Age of Empires gekauft, die schmucke Schachtel geöffnet, das Spiel installiert, einen Blick in die Anleitung geworfen, ein Spiel gestartet - und wissen nun überhaupt nicht, was, wie und womit Sie anfangen sollen! Stimmt's?

Weil das wahrscheinlich auch bei Ihnen der Fall sein wird (keine Sorge, Sie befinden sich sicherlich in bester Gesellschaft), finden Sie auf der diesem Buch beiliegenden CD-ROM ein Szenario, an Hand dessen Ihnen in den folgenden Abschnitten eine typische Vorgehensweise zum erfolgreichen Abschluß eines Szenarios Schritt für Schritt erläutert wird.

Natürlich erfordert jedes Szenario aufgrund vielerlei Faktoren (Gelände, Kultur, Gegner, Aufgabe usw.) ganz spezifische Vorgehensweisen, und auch das Tutorial-Szenario hat einen ganz eigenen szenariospezifischen Lösungsweg. Dennoch existieren bei Age of Empires Maßnahmen und Handlungen, die in jedem Szenario - so wie im folgenden beschrieben oder in leicht abgewandelter Form - erforderlich und sinnvoll sind, um das Szenario als Sieger zu verlassen. Und diese Vorgehensweisen sollen Sie mit Hilfe des Tutorial-Szenarios kennenlernen, um diese Methoden später in anderen Szenarios wirksam einzusetzen. Starten Sie das Tutorial-Szenario und spielen Sie die nachfolgend erläuterten Methoden Schritt für Schritt nach.

Um das Tutorial starten zu können, müssen Sie die Szenariodatei jedoch zunächst von der CD-ROM auf Ihre Festplatte kopieren. Die Datei TUTORIAL.SCN finden Sie auf der CD-ROM im Verzeichnis SCENARIO. Kopieren Sie diese Datei - am besten über den Windows-Explorer oder einen anderen Datei-Manager - in den SCENARIO-Ordner Ihres Age Of Empires-Verzeichnisses. Starten Sie anschließend das Spiel, und wählen Sie über die Menüpunkte *Einzelspieler* und *Szenario* das Tutorial-Szenario aus. Lassen Sie die *Einstellungen* für dieses Szenario unverändert, ansonsten können Sie die nachfolgenden Schritte nicht nachvollziehen! Lediglich die *Schwierigkeitsstufe* können Sie in den *Einstellungen* Ihren Wünschen anpassen. Spielen Sie das Tutorial-Szenario am besten in der Schwierigkeitsstufe „Leicht".

Sie beginnen das Szenario - wie in anderen Szenarios ebenfalls oft der Fall - mit drei Dorfbewohnern und einem Dorfzentrum. Auf der Tutorial-Karte existieren zwei weitere Stämme, die Sie komplett von der Karte fegen müssen, um das Szenario erfolgreich zu beenden.

In den folgenden Kapiteln erkennen Sie Tutorial-Anweisungen, d.h. diejenigen Schritte, die Sie im Spiel möglichst exakt nachvollziehen sollen, an der kursiv gestalteten Schrift. Die in „normaler" Schrift gehaltenen Absätze geben Ihnen weitere allgemeingültige wissenswerte Informationen zum jeweiligen Thema.

Also, los geht's:



DIE ALTSTEINZEIT - DIE WICHTIGSTEN AUFGABEN

Wie bereits erwähnt, beginnen Sie das Szenario in der rechten oberen Ecke der Karte mit drei Dorfbewohnern und einem Dorfzentrum. Die drei Dorfbewohner erwarten gespannt Ihre Befehle...

Das erste Ziel in jedem Szenario ist die ausreichende Beschaffung von Nahrung und Holz! In den seltensten Fällen werden Sie am Anfang über solch gesegnete Vorräte verfügen, die Ihnen gleich zu Beginn einen großen Spielraum gewähren.

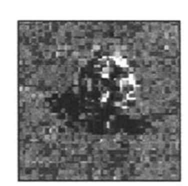
Die Beschaffung von Nahrung und Holz ist dabei ein Balanceakt, da Sie Ihre Dorfbewohner auf beide Aufgaben situationsbedingt möglichst effizient verteilen müssen und weil Sie in den frühen Spielphasen oft für den Augenblick entscheiden müssen, welche der beiden Ressourcen für den Moment wichtiger ist. Zunächst sollten Sie jedoch auf jeden Fall alle vorhandenen Nahrungsvorräte für die Rekrutierung weiterer Dorfbewohner heranziehen, damit Ihnen die notwendigen Arbeitskräfte für die Nahrungsbeschaffung und die Holzproduktion zur Verfügung stehen.



Im Beispielszenario verfügen Sie über 200 Nahrungseinheiten. Produzieren Sie damit vier weitere Dorfbewohner. Da Sie zu Beginn nur über das Dorfzentrum verfügen und dieses Platz für nur insgesamt vier Einheiten bietet, müssen Sie, bevor Sie den fünften Dorfbewohner erzeugen, eine weitere Behausung errichten. Wählen Sie dazu einen Dorfbewohner mit der Maus an, öffnen Sie das Bau-Menü, klicken Sie dort das Gebäude-Symbol Haus an, und plazieren Sie das neue Haus an der Küste im Osten.

Die Nahrungsbeschaffung

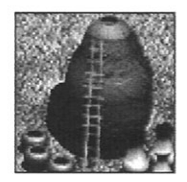
Begeben Sie sich zu Beginn einer Mission immer sofort auf die Suche nach Nahrungsquellen (eine Übersicht über die verschiedenen Nahrungsquellen sowie deren Ergiebigkeit finden Sie im nächsten Kapitel) - so auch in dieser Tutorial-Mission:



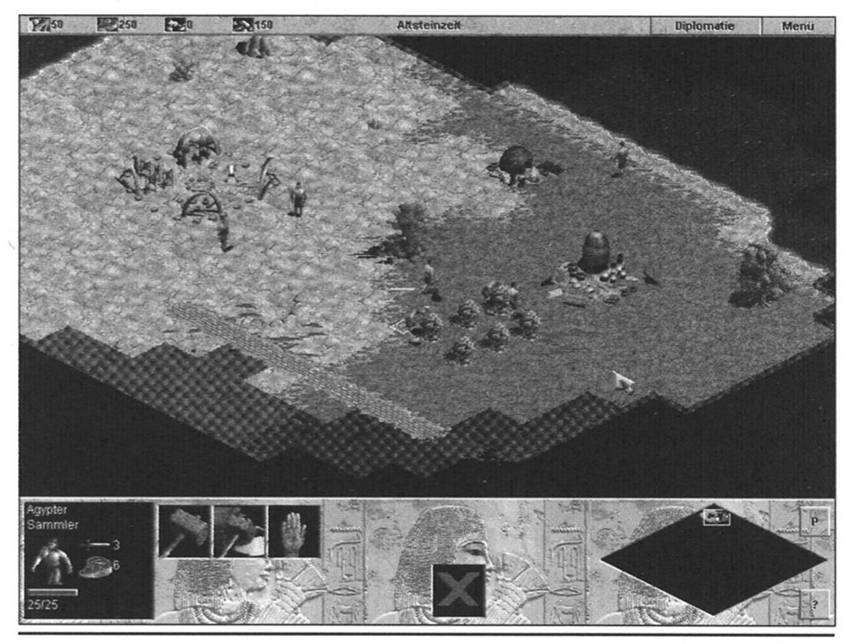
Bewegen Sie vier Dorfbewohner in südöstliche Richtung. Dort finden Sie nach kurzer Zeit sechs Beerensträucher. Klicken Sie einen Dorfbewohner an, und führen Sie anschließend einen Rechtsklick auf einen Beerenstrauch aus. Der Dorfbewohner beginnt daraufhin Beeren zu sammeln. Lassen Sie auf diese Weise alle vier Dorfbewohner Beeren sammeln.

Im Zuge der Nahrungsbeschaffung sollten Sie immer darauf achten, daß eine geeignete Lagereinrichtung (Beeren und Getreide können in das Dorfzentrum oder in den Kornspeicher transportiert werden) in unmittelbarer Nähe der Nahrungsbeschaffung plaziert ist. So ersparen Sie Ihren Dorfbewohnern lange Wege beim Transport der Nahrung zu Lagerstätten, und Sie gewinnen wertvolle Zeit.





Wählen Sie einen neu produzierten Dorfbewohner aus, und öffnen Sie das Bau-Menü. Klikken Sie dort auf die Bauoption Kornspeicher. Plazieren Sie den Kornspeicher oberhalb der Beerensträucher. Die beerensammelnden Dorfbewohner werden nun ihre gefüllten Körbe nicht mehr zum Dorfzentrum schaffen, sondern zum näher gelegenen Kornspeicher. Die Nahrungsbeschaffung läuft nun schon zufriedenstellend.



Die Nahrungsbeschaffung läuft fürs erste zufriedenstellend - vier Beerensammler und ein Kornspeicher in unmittelbarer Nähe

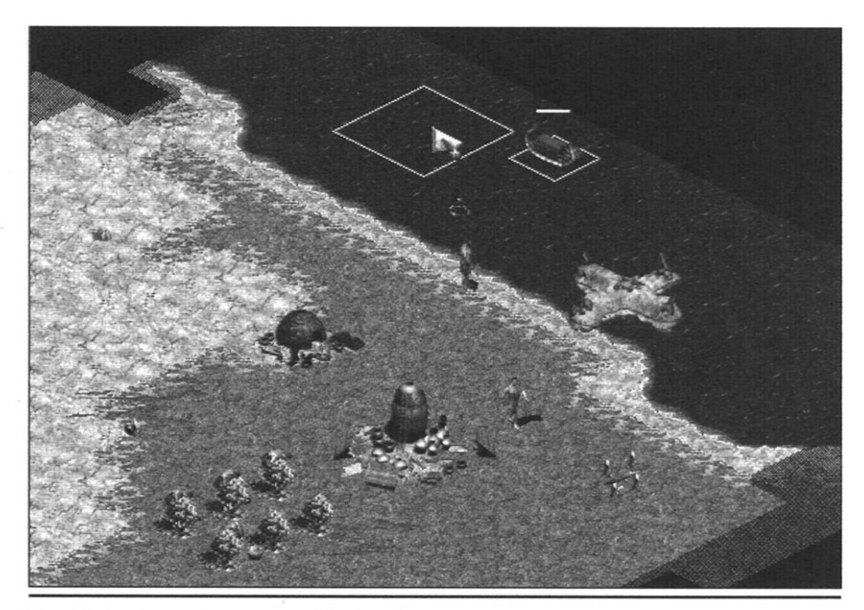
Wenn Sie die erste Nahrungsversorgung per Beerensammeln gesichert haben, sollten Sie sich möglichst nach ergiebigeren Nahrungsquellen umsehen. Sollte sich Wasser in Ihrer Nähe befinden, halten Sie Ausschau nach Fischgründen, und bauen Sie eine Fischereiflotte auf.

Vielleicht haben Sie schon die nahe am östlichen Ufer aus dem Wasser springenden Fische bemerkt - an der Küste existieren also Fischgründe. Um in diesen Fischgründen zu jagen, müssen Sie ein Fischerboot produzieren. Zu diesem Zweck benötigen Sie jedoch zunächst einen Hafen. Wenn Sie einen Dorfbewohner anklicken und im Bau-Menü versuchen, das Symbol für den Hafen anzuklicken, um diesen zu errichten, werden Sie jedoch darauf aufmerksam gemacht, daß Sie nicht genügend Holz für diesen Bau vorrätig haben (Sie haben noch 50 Einheiten Holz vorrätig, ein Hafen benötigt jedoch 100 Holzeinheiten). Lassen Sie deshalb die „freien" Dorfbewohner (die gerade nichts zu tun haben) die umliegenden Bäume fällen. Wählen Sie die Dorfbewohner aus (auch als Gruppe), und rechtsklicken Sie auf einen in der Nähe befindlichen einzelnen Baum. Daraufhin beginnen die Dorfbewohner mit dem Holzfällen.





Ist Ihr Holzvorrat auf 100 oder mehr Einheiten angestiegen, bauen Sie an der Ostküste mit einem Dorfbewohner einen Hafen. Dort produzieren Sie sofort ein Fischerboot (Hafen anklicken und in der Statusleiste das Symbol Fischerboot anwählen). Zuvor müssen Sie jedoch wieder über 50 Holzeinheiten verfügen - diese Kosten verursacht nämlich die Produktion eines Fischerbootes. Schicken Sie das Fischerboot anschließend ein wenig weiter nach Norden. Dort finden Sie diverse Fischgründe. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen dieser Fischgründe, und lassen Sie das Boot seine Arbeit verrichten. Ist der Fischgrund leer gefischt, sucht sich das Fischerboot automatisch ein neues Fischereigebiet.



Das Fischerboot nimmt seine Arbeit auf

Die Holzproduktion

Sobald Sie die Nahrungsproduktion auf ein zufriedenstellendes Niveau gebracht haben, sollten Sie sich in jeder Mission der zweiten großen Aufgabe widmen: die ausreichende Beschäftigung von Dorfbewohnern mit dem Fällen von Bäumen und eine daraus resultierende Versorgung mit der zweitwichtigsten Ressource Holz. Dabei sollten Sie auf eine geeignete Lagerstätte (Dorfzentrum oder Lagergrube) für das Holz in unmittelbarer Nähe achten, um den Holzfällern lange Transportwege zu ersparen und um somit die Beschaffung von Holz zu beschleunigen.

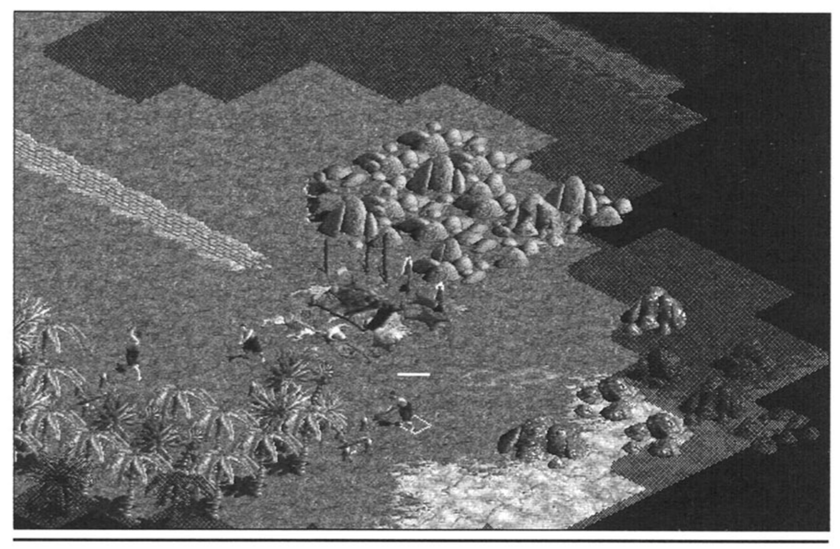




Ihr Nahrungsspeicher sollte inzwischen wieder so voll sein, daß Sie zwei weitere Dorfbewohner produzieren können - vorher müssen Sie jedoch ein weiteres Haus errichten. Schicken Sie anschließend insgesamt vier Dorfbewohner den Steinweg entlang, bis sie dessen Ende erreicht haben. Dort finden Sie ein Palmenhain und Stein- sowie Goldvorkommen. Beschäftigen Sie alle vier Dorfbewohner mit dem Holzfällen, indem Sie die Dorfbewohner anwählen und anschließend mit rechts auf eine Palme klicken.

Die nahe liegenden Stein- und Goldvorkommen lassen Sie zu diesem Zeitpunkt noch unangetastet! Konzentrieren Sie sich in frühen Zeitaltern auf die Gewinnung von Holz und Nahrung - von diesen beiden Ressourcen können Sie zu Beginn eines Spiels gar nicht genug haben! Setzen Sie deshalb dafür jeden verfügbaren Dorfbewohner ein. Steine und Gold werden erst in den späteren Zeitaltern erhöhte Bedeutung erlangen!

Beim Abtransport des gewonnen Holzes werden Sie feststellen, daß die Holzfäller das Holz zur nächstgelegenen Lagerstelle - nämlich zum Dorfzentrum - bringen und dabei eine gehörige Menge Zeit verlieren. Errichten Sie also mit einem Dorfbewohner in der Mitte der Steine, des Goldes und der Palmen eine Lagergrube, sobald Sie die dafür erforderlichen 120 Holzeinheiten zur Verfügung haben.



Die zentral plazierte Lagergrube sorgt für kurze Transportwege für das Holz - und später auch für Steine und Gold!



Der Wechsel in die Jungsteinzeit

Zu Beginn eines neuen Spiels - das Sie in den meisten Fällen in der Altsteinzeit beginnen - sollten Sie immer versuchen, so schnell wie möglich in das nächste Zeitalter zu wechseln! Die Altsteinzeit bietet zu wenige Möglichkeiten, den Gegnern Paroli zu bieten. Der schnelle Wechsel in die nächst höheren Zeitalter ist in den meisten Missionen und Szenarien der Schlüssel zum Sieg!

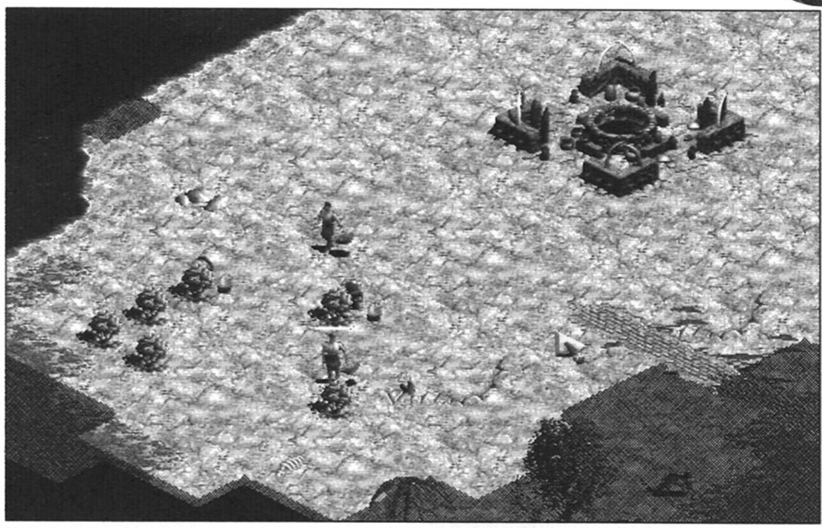
Für den Wechsel in die Jungsteinzeit benötigen Sie zwei errichtete Gebäude aus der Altsteinzeit (zu diesen zählen die Häuser und das Dorfzentrum übrigens *nicht*) sowie 500 Nahrungseinheiten. Wenn Sie zu Anfang bereits mit 500 Einheiten Nahrung bedacht wurden, sollten Sie diese unverzüglich für den Wechsel in das nächste Zeitalter nutzen.

Wenn Ihr Nahrungslagerbestand dagegen - so wie im Tutorial-Szenario - zu Beginn noch jenseits der 500er-Grenze liegt, müssen Sie natürlich erst noch fleißig Beeren sammeln, Fische fangen und Gazellen erlegen, um an die Errungenschaften des nächsten Zeitalters zu gelangen. Produzieren Sie in diesem Fall so wenig wie möglich neue Dorfbewohner, um den Verbrauch von Nahrung einzuschränken, und nutzen Sie möglichst viele Dorfbewohner für die Nahrungsbeschaffung! Lassen Sie andere Dorfbewohner nur temporär an anderen Aufgaben arbeiten (Gebäude errichten, Holz hacken usw.), und nutzen Sie diese nach Erledigung der Aufgabe (Gebäude errichtet, genügend Holz für den nächsten Zweck vorhanden usw.) wieder für die Nahrungsbeschaffung, um möglichst schnell die geforderten 500 Nahrungseinheiten zu beschaffen.



Die Beerensammler und das Fischerboot sollten inzwischen genügend Nahrung angehäuft haben, daß Sie die zum Wechsel in ein neues Zeitalter erforderlichen 500 Nahrungseinheiten beisammen haben. Auch die zweite Voraussetzung für den Wechsel in das nächste Zeitalter - zwei errichtete Altsteinzeitgebäude - haben Sie mit dem Kornspeicher, der Lagergrube und dem Hafen bereits mehr als erfüllt. Klicken Sie also jetzt auf das Dorfzentrum, und wählen Sie in der Statusleiste die Schaltfläche Zur Jungsteinzeit voranschreiten. Daraufhin werden Ihnen 500 Nahrungseinheiten abgezogen und die Erforschung des nächsten Zeitalters beginnt - dies nimmt einige Zeit in Anspruch. Nutzen Sie diese Zeit, um die Beerensammler, die inzwischen die unteren Sträucher leergepflückt haben dürften, zu den Beerensträuchern westlich des Dorfzentrums zu leiten, um sie dort weiterpflücken zu lassen. Sobald das Zeitalter-Upgrade vollzogen ist, erscheinen Ihre Gebäude im „Jungsteinzeit-Look".





Willkommen in der Jungsteinzeit! Die Beerensammler plündern inzwischen neue Sträucher.

Die Jungsteinzeit - das ist zu tun!

Das neue Zeitalter bietet eine Reihe von erweiterten Möglichkeiten - sowohl neue Gebäude und Einrichtungen als auch eine Reihe von möglichen Upgrades. Aus diesen Möglichkeiten die richtige Auswahl zu treffen, fällt insbesondere dem Anfänger schwer, obwohl die Möglichkeiten des Jungsteinzeitalters (im Vergleich zu den beiden nächsten Zeitaltern) noch überschaubar sind.

Sehen Sie einfach möglichst zu, daß Sie Ihre Ressourcen situationsbedingt für „sinnvolle" Gebäude und Upgrades - und vor allem in der richtigen Reihenfolge - einsetzen. Wenn Sie bereits unter verstärkten Attacken der Gegner leiden, werden Sie Ihre Bemühungen auf die Produktion von Infanterieeinheiten oder Seestreitkräften konzentrieren müssen. Wenn die nähere Umgebung nicht genügend „natürliche" Nahrungsquellen und Holzvorkommen bietet, müssen Sie die erweiterte Umgebung nach diesen Ressourcen absuchen (vorzugsweise mit einem *Späher* bzw. auf See mit einem *Erkundungsschiff*) und an ressourcenreichen Positionen ausgelagerte Vorposten (mit einer Lagergrube usw.) errichten usw.

In der Tutorial-Mission sind die weiteren Ziele eindeutig:

- Der Aufbau einer kleinen Streitmacht von Infanterieeinheiten zur Lagersicherung
- Der Ausbau und die Sicherung der weiteren Nahrungsproduktion



- Die Weiterentwicklung Ihrer Zivilisation durch Upgrades
- Die Sicherung des Lagers durch Wachtürme und Wälle
- Die Ansammlung der erforderlichen Ressourcen, um in das nächste Zeitalter zu gelangen

Dieses weitere Vorgehen in der Tutorial-Mission entspricht auch derjenigen Abfolge von Maßnahmen, die in vielen Missionen zu empfehlen sind.

Die erste militärische Aufrüstung

Zu Beginn des Jungsteinzeitalters ist es höchste Zeit, die ersten Militärgebäude zu errichten und einige Infanterieeinheiten zur Sicherung des Lagers zu produzieren.

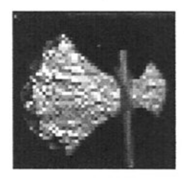


Rekrutieren Sie zunächst einmal zwei weitere Dorfbewohner, die im folgenden die erforderlichen Baumaßnahmen durchführen sollen. Die erste Baumaßnahme besteht in der Errichtung von zwei weiteren Behausungen, um für die weiteren Einheiten genügend Lebensraum zu schaffen.

Anschließend müssen Sie schleunigst eine Kaserne errichten! Bauen Sie also mit beiden Dorfbewohnern eine Kaserne an der Biegung des Steinwegs.

Lassen Sie beide Dorfbewohner zusammen die Kaserne errichten. Gruppieren Sie die beiden Dorfbewohner einfach, und geben Sie der Gruppe einen normalen „Kasernen"-Bauauftrag. Die Fertigstellung der Kaserne (sowie aller anderen Gebäude übrigens auch) wird durch die Beteiligung von mehreren Dorfbewohnern am betreffenden Gebäude erheblich beschleunigt - und zwar proportional (zwei Dorfbewohner = doppelte Baugeschwindigkeit, drei Dorfbewohner = dreifache Baugeschwindigkeit usw.)!

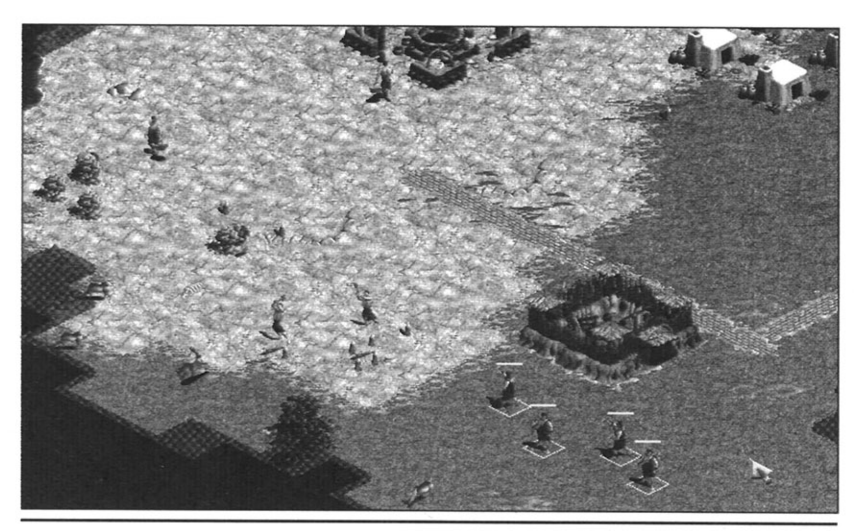
Nach Fertigstellung der Kaserne produzieren Sie dort erst einmal insgesamt vier Knüppelschläger (Kaserne anklicken und das Symbol Knüppelschläger produzieren anwählen). Lassen Sie in dieser Zeit Ihre beiden Dorfbewohner, mit denen Sie die Gebäude errichtet haben, nicht untätig herumstehen, sondern schicken Sie diese zum Bäume fällen in die Region bei den Beerensträuchern.



Sobald die vier Knüppelschläger vor Ihrer Kaserne stehen, starten Sie das erste Upgrade - und zwar die Erforschung der Streitaxt. Klicken Sie dazu die Kaserne an, und starten Sie die Forschung durch einen Mausklick auf die Schaltfläche Zur Streitaxt weiterentwickeln (die dafür erforderlichen Ressourcen müßten Sie zu diesem Zeitpunkt eingelagert haben). Nach Beendigung des Upgrades werden Ihre vier Knüppelschläger automatisch zu Axtkämpfern! Außerdem werden zukünftige Produktionen in der Kaserne ab jetzt nur noch die verbesser-



ten Axtkämpfer hervorbringen (die Axtkämpfer verfügen - bei gleichen Produktionskosten- über eine höhere Angriffsstärke und über mehr Lebenspunkte als die Knüppelschläger).



Vier Axtkämpfer warten darauf, ihre Äxte zu schwingen!

Die Beschränkung auf eine einzige Gattung von Militäreinheiten müssen Sie zu jeder Phase des Spiels möglichst vermeiden! Die soeben produzierten Axtkämpfer zählen zur Gruppe der Nahkampfeinheiten, d.h., daß diese Einheiten im Kampf unmittelbar neben der zu attackierenden Einheit stehen müssen. Zur Unterstützung der Nahkämpfer sollten Sie immer einige Fernwaffeneinheiten (Bogenschützen, Katapulte usw.) mit in die Schlacht schicken. Diese können aus der Ferne die gegnerischen Einheiten bereits „mürbe" schießen, während die Nahkampfeinheiten sich zu den gegnerischen Einheiten bewegen, um ihnen anschließend im Nahkampf den „Rest" zu geben. Offensiven und die Verteidigung der eigenen Stellung sollten also immer mit einer Kombination von Nahkampf- und Fernwaffeneinheiten durchgeführt werden (vgl. dazu auch das Kapitel *Kampfstrategien*).

Für die Tutorial-Mission bedeutet das, daß Sie zum jetzigen Zeitpunkt eine Bogenschießanlage errichten müssen, in der Sie anschließend einige Bogenschützen (Fernwaffeneinheiten) produzieren.

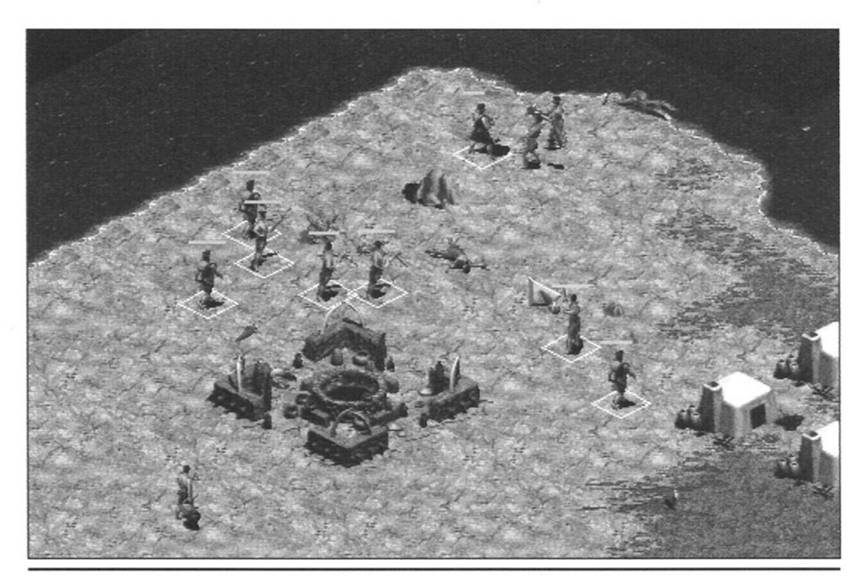


Ziehen Sie einen Dorfbewohner vom Holzfällen ab, und bauen Sie mit diesem direkt neben der Kaserne eine Bogenschießanlage (diese Einrichtung können Sie übrigens erst dann bauen, wenn eine Kaserne steht!). Nach Fertigstellung dieses Gebäudes schicken Sie den Dorfbewohner wieder zum Holzfällen und produzieren in der Bogenschießanlage insgesamt vier Bogenschützen. Die für die vorgenannten Maßnahmen erforderlichen Ressourcen haben Sie zu diesem Zeitpunkt zur genüge zur Verfügung.



Stellen Sie Ihre Militäreinheiten in einer Formation auf: Bilden Sie mit den Axtkämpfern eine erste Reihe sowie mit den Bogenschützen, ein wenig dahinter plaziert, die zweite Reihe. Bei feindlichen Übergriffen können sich die Axtkämpfer im Nahkampf um gegnerische Einheiten „kümmern", während die Bogenschützen aus der zweiten Reihe die Zurückschlagung der feindlichen Übergriffe mit Pfeil und Bogen wirkungsvoll unterstützen.

Achtung: Ungefähr zu diesem Zeitpunkt werden die ersten gegnerischen Einheiten bei Ihnen auftauchen - in der Regel wird dies ein Jäger auf der Suche nach Nahrung sein. Ihre Axtkämpfer und Bogenschützen nehmen diesen „Angreifer" automatisch unter Beschuß und werden ihn beseitigen. Ab dann müssen Sie mit Gegenschlägen des Gegners rechnen, indem er Axtkämpfer bzw. Knüppelschläger und Bogenschützen zu Ihnen hinüberschickt. Diese Einheiten greifen auch an unvermittelten Stellen Ihre Beerensammler und Holzfäller an. Verteilen Sie also Ihre Infanterieeinheiten im Gelände und behalten Sie jederzeit die Minikarte im Auge, auf der Sie die feindlichen Übergriffe auch erkennen. Schicken Sie bei solchen Übergriffen Ihre komplette Streitmacht zum Brennpunkt des Geschehens und beseitigen Sie die Eindringlinge. Ersetzen Sie verlorengegangene Dorfbewohner und Infanterieeinheiten möglichst prompt.



Auf sie mit Gebrüll ...



Die Sicherung und der Ausbau der Nahrungsproduktion

Sobald die „natürlichen" Nahrungsquellen einer Region aufgebraucht sind, müssen Sie auf die Produktion von Nahrung auf Bauernhöfen übergehen. Einen Bauernhof können Sie frühestens in der Jungsteinzeit errichten. Zudem benötigen Sie als Voraussetzung für einen Bauernhof einen errichteten Marktplatz und einen Kornspeicher.



Die Kapazität der Beerensträucher wird langsam aber sicher zur Neige gehen. Bereiten Sie deshalb schon die Nahrungsproduktion auf Bauernhöfen vor. Bauen Sie dazu zunächst mit einem Dorfbewohner nahe der Küste einen Marktplatz (scrollen Sie im Bau-Menü mit einem Mausklick auf den roten Pfeil, um die Bauoption Marktplatz auf den Bildschirm zu bringen). Ist der Marktplatz fertiggestellt, steht Ihnen im Bau-Menü eines Dorfbewohners nun auch die Bauoption Bauernhof zur Verfügung.



Funktionieren Sie jetzt jeden einzelnen Beerensammler zu einem Bauern um! Lassen Sie dazu jeden Dorfbewohner jeweils einen Bauernhof errichten, den der Dorfbewohner nach der Fertigstellung auch automatisch als „Bauer" bestellen wird. Als Standorte für die Höfe wählen Sie einen Platz nahe des Kornspeichers oder des Dorfzentrums, da die Bauern somit beim Transport der Ernte zu einer Lagereinrichtung keine langen Wege zurücklegen müssen. Achten Sie jedoch darauf, daß sich die Bauern auf Ihren Transportwegen nicht gegenseitig blockieren bzw. behindern.



Fünf Bauernhöfe reichen fürs erste für eine kontinuierliche Nahrungsproduktion



Die ersten Upgrades

Mit dem Marktplatz haben Sie eines der wichtigsten Gebäude in Age of Empires entwickelt! In diesem Gebäude stehen Ihnen in allen Zeitaltern eine Reihe von Weiterentwicklungen zur Auswahl, die Sie (fast) alle ausnahmslos nutzen sollten.



Starten Sie die erste Weiterentwicklung für Ihre Zivilisation. Um die Holzproduktion zu beschleunigen, können Sie im Marktplatz die „Holzverarbeitung" entwickeln. Wählen Sie den Marktplatz per Mausklick an, und klicken Sie in der Statusleiste zur Erforschung dieser Errungenschaft auf die gleichnamige und nebenstehend abgebildete Schaltfläche. Nach Abschluß der Forschung arbeiten Ihre Holzfäller wesentlich schneller und können zusätzlich zwei Holzeinheiten mehr auf einem Transportweg mit sich führen.



Ein weiterer Nebeneffekt dieser Entwicklung ist, daß Sie die Reichweite Ihrer Fernwaffen (Bogenschützen, Marine, Belagerungstürme und -waffen) um einen Punkt erhöht haben! Überprüfen Sie es: Klicken Sie auf einen Ihrer Bogenschützen, und schauen Sie sich dessen Eigenschaftswerte im Statusfeld des Bogenschützen unten links an. Der Wert für die Reichweite dieser Einheit (beim Symbol mit der Zielscheibe) hat sich vom Standardwert 5 auf den neuen verbesserten Wert 5+1 geändert.

Die Höfe bieten kein unerschöpfliches Nahrungspotential. Ein Bauernhof (der ersten Stufe) liefert 250 Nahrungseinheiten, die der dort arbeitende Bauer in „10er-Paketen" erntet und in einer Lagereinrichtung deponiert. Sind diese 250 Einheiten aufgebraucht, verschwindet der Bauernhof, und Sie müssen einen neuen Hof errichten. Die beim Start eines Bauernhofes verfügbare Menge an Nahrung kann jedoch durch Upgrades gesteigert werden. Diese Upgrades sollten Sie immer so früh wie möglich durchführen, da Sie sich so nicht mehr so oft um die Errichtung neuer Höfe kümmern müssen, sondern sich anderen Dingen widmen können. Die Upgrades für den Bauernhof führen Sie beim Marktplatz durch.



Klicken Sie den Marktplatz an, und wählen Sie in der Statusleiste die Schaltfläche Domestizierung entwickeln *- daraufhin startet der Forschungsvorgang. Alle zukünftig errichteten Bauernhöfe beginnen danach mit einer Kapazität von 325 statt 250 Einheiten.*

Lassen Sie die Bauern nun in Ruhe Nahrung für Ihre Speicher produzieren. Schauen Sie nur noch ab und zu bei Ihrem „Farmzentrum" vorbei, und errichten Sie „verbrauchte" Bauernhöfe neu.

Übrigens: Vielleicht werden Sie sich fragen, warum Sie zu diesem Zeitpunkt bereits Bauernhöfe produzieren sollen, wenn doch noch jede Menge Gazellen in und um Ihr Lager herum gejagt werden können. Aus folgenden Gründen sollten Sie die Gazellen unangetastet lassen: Es ist relativ mühsam, wenig ergiebig und gefährlich, Jagd auf diese Tiere zu machen. Sie schicken Ihre Jäger unter Umständen weit aus dem Sicherheitsbereich Ihres eigenen Lagers hinaus, dabei könnten sie in die Arme von gegnerischen Bogenschützen oder Wach-



türmen laufen (aber genau diesen Umstand münzen Sie etwas weiter unten zu Ihrem eigenen Vorteil um!). Wenn Sie nicht unbedingt auf das Fleisch der Gazellen angewiesen sind, d.h., wenn z.B. genügend Beerensträucher oder Fischgründe für die „frühe" Nahrungsversorgung vorhanden sind, sollten Sie die Gazellen laufen lassen.

Die Sicherung des eigenen Lagers

Die Zurückschlagung der gegnerischen Übergriffe durch einzelne Infanterieeinheiten kann auf die Dauer zu einer zeitraubenden Angelgenheit werden. Ständig müssen Sie ein Auge auf die Minikarte werfen, Ihre Einheiten in den Kampf schicken, verlorengegangene Einheiten (militärische Einheiten und Dorfbewohner) ersetzen usw. Deshalb ist zu diesem frühen Zeitpunkt die Errichtung eines starken Verteidigungswalls unbedingt zu empfehlen, damit Sie nach dieser Absicherung des eigenen Lagers Zeit und Ruhe für andere Aufgaben haben.

Die Sicherung des eigenen Lagers mit Wachtürmen und Wällen erfordert die Ressource Stein in rauhen Mengen! Wenn Sie in einem Szenario auf diese Ressource nicht zugreifen können, sollten Sie dieses Vorhaben direkt vergessen. Wenn sich allerdings - so wie im Tutorial-Szenario - eine Reihe von Steinvorkommen in Ihrer Reichweite befinden, sollten Sie ungefähr zu diesem Zeitpunkt mit dem Abbau von Steinen beginnen und eine Festung bauen! Zuvor müssen Sie jedoch noch einige Upgrades durchführen:



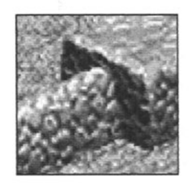
Den Abbau von Steinen können Sie durch das im Marktplatz zu findende Upgrade Steinabbau erheblich beschleunigen. Klicken Sie diese Schaltfläche im Marktplatz an, und warten Sie die Erforschung dieser Technologie ab. Ein zum „Steine kloppen" abkommandierter Dorfbewohner arbeitet in einem Steinbruch nun erheblich schneller und kann darüber hinaus jetzt 13 Einheiten des Steinmaterials (ohne die Technologie nur 10) zu einer Lagereinrichtung transportieren.

Produzieren Sie im Dorfzentrum weitere vier Dorfbewohner (sollten Sie weitere Behausungen benötigen, so errichten Sie diese vorweg), und schicken Sie die neuen Dorfbewohner allesamt zum Steinbruch in den Südwesten (am Ende des Steinweges). Wählen Sie alle vier Dorfbewohner als Gruppe an, und klicken Sie mit rechts auf ein Steinvorkommen - daraufhin wird der Steinabbau beginnen. Die Steinhauer werden das abgebaute Material in die nahegelegene Lagergrube schaffen.

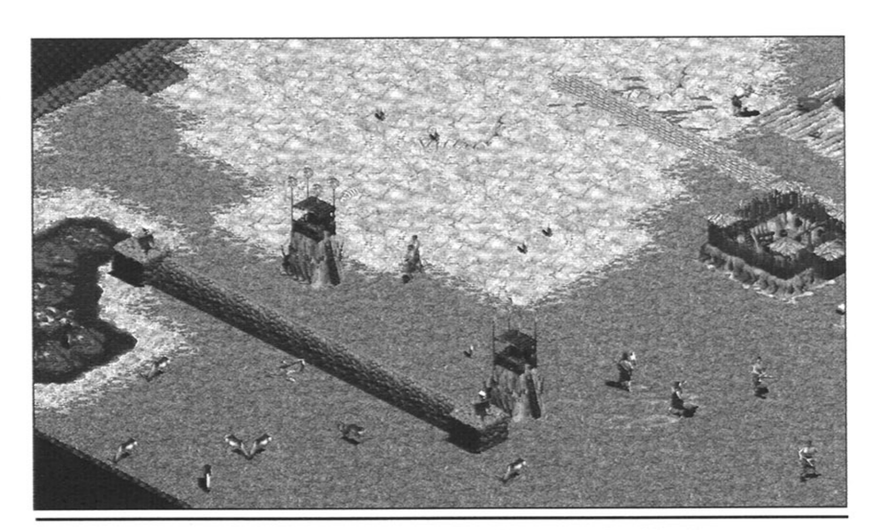
Wenn Sie nun versuchen, einen Wachturm oder einen Wall zu errichten, werden Sie feststellen, daß diese Bauoption im Bau-Menü eines Dorfbewohners noch gar nicht enthalten ist - einen Wachturm müssen Sie nämlich erst entwickeln bzw. erforschen. Diese Entwicklungen finden im Kornspeicher statt! Klicken Sie den Kornspeicher an, und wählen Sie in der Statusleiste die Upgrade-Schaltflächen Kleinen Wall erfinden und anschließend Beobachtungsturm erfinden. Danach sind Sie in der Lage, diese Schutzeinrichtungen zu bauen.



Plazieren Sie Schutzwälle und Wachtürme möglichst an den Stellen, die Sie als besonders schützenswert betrachten. Dies sind insbesondere ressourcenreiche Regionen, z.B. eine Region mit vielen Bauernhöfen, eine Region, in der verstärkt Holz, Gold oder Steine abgebaut werden usw. So vermeiden Sie, daß Ihnen die Rohstoffversorgung abgeschnitten wird und Ihre dort beschäftigten Dorfbewohner zerstört werden. Integrieren Sie beim Aufbau eines Walls die „natürlichen Wälle", die von gegnerischen Einheiten nicht passiert werden können, z.B. Klippen, Wälder, Felsen, Buchten usw.

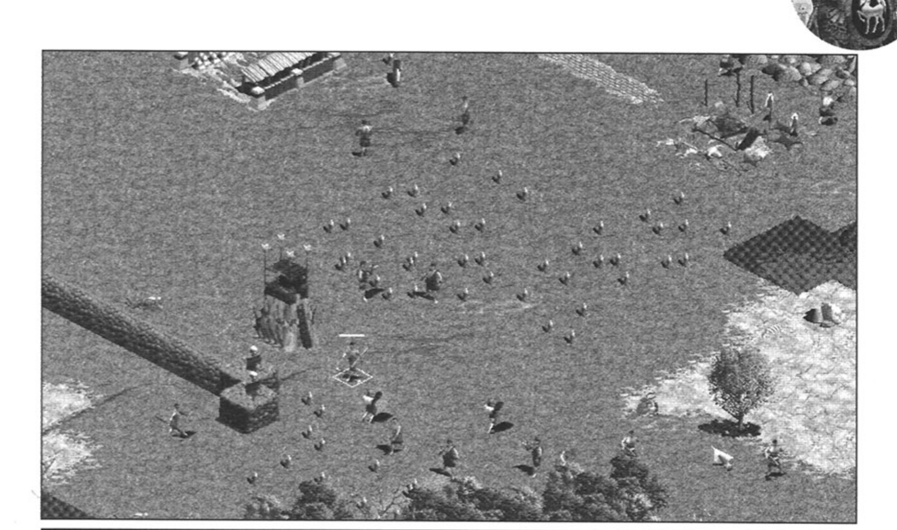


Sichern Sie zuerst die Region bei Ihren Bauernhöfen. Produzieren Sie zwei weitere Dorfbewohner (eventuell ein weiteres Haus errichten), und ziehen Sie bei der Bucht beginnend bis zur Kaserne einen kleinen Wall - diese Bauoption finden Sie nach dem Upgrade im Bau-Menü eines Dorfbewohners. Sobald der Wall steht, errichten Sie hinter diesem zwei Beobachtungstürme.



An dieser Ecke Ihrer Basis wird so leicht kein Gegner mehr durchbrechen

Erweitern Sie den Wall in östliche Richtung, und plazieren Sie weitere zwei Türme hinter dem Wall. Ihre Infanterieeinheiten können Sie danach auf die Punkte konzentrieren, die für den Gegner noch zugänglich sind, also z.B. am rechten Ende des Walls.



Der Wall ist bis nach Osten ausgedehnt. Die Angriffe des Gegners werden auf diesen Punkt kanalisiert! Bereiten Sie den gegnerischen Einheiten einen entsprechenden Empfang.

Der Wechsel in die Bronzezeit

Haben Sie Ihre Stellung genügend gesichert und Ihre Ressourcenproduktion auf ein vernünftiges Level gebracht, können Sie in das nächste Zeitalter wechseln. Voraussetzung dafür ist, daß Sie mindestens zwei Jungsteinzeitgebäude (Marktplatz, Bogenschießanlage oder Stall) errichtet haben und über 800 Nahrungseinheiten verfügen - soviel verlangt Age of Empires für die Errungenschaften der Bronzezeit.



Die beiden erforderlichen Jungsteinzeit-Gebäude haben Sie mit der Bogenschießanlage und dem Marktplatz errichtet. Auch über die notwendigen Kosten in Form von 800 Nahrungseinheiten sollten Sie inzwischen locker verfügen (übrigens: sehen Sie mal nach, ob Sie nicht einige Bauernhöfe neu errichten müssen). Wechseln Sie also in das nächste Zeitalter. Klikken Sie dazu das Dorfzentrum an, und wählen Sie die Schaltfläche Zur Bronzezeit voranschreiten.



DIE „BIG POINTS“ DER BRONZEZEIT

Willkommen in der Bronzezeit! Dieses Zeitalter bietet Ihnen bereits einige sehr fortgeschrittene Technologien und Gebäude. Sämtliche Technologien zu erforschen bzw. sämtliche neuen Gebäude zu errichten, ist allerdings erstens nicht notwendig und zweitens zeitlich nicht durchführbar. Wählen Sie in der Bronzezeit aus den Ihnen nun zur Verfügung stehenden Technologien und Gebäuden weise diejenigen aus, die Sie für Ihr weiteres Vorgehen benötigen - mehr nicht. Allerdings existieren einige Entwicklungen, die Sie in *jedem* Spiel in der Bronzezeit durchführen sollten. Diese werden weiter unten genannt.

In der Bronzezeit ist zudem der Zeitpunkt gekommen, an dem Sie (spätestens) die Karte nach gegnerischen Stellungen, neuen Ressourcenquellen (nicht immer haben Sie so ergiebige Quellen in unmittelbarer Nähe wie in diesem Tutorial-Szenario!) usw. absuchen sollten. Zudem sollten Sie erste Offensiven gegen Ihre Nachbarn starten! Sobald Sie diese Punkte auf der Karte gefunden haben, müssen Sie die Lage beurteilen und Ihre Angriffsstrategie planen. Dies betrifft insbesondere die Planung bzw. Produktion der Offensiveinheiten. Da Sie eine Offensive selten mit Axtkämpfern und „normalen“ Bogenschützen durchführen können, müssen Sie natürlich auch gezielte *militärische Upgrades* durchführen, um ausreichend starke Einheiten in die Schlacht zu schicken. Dabei müssen Sie unbedingt folgendes beachten:

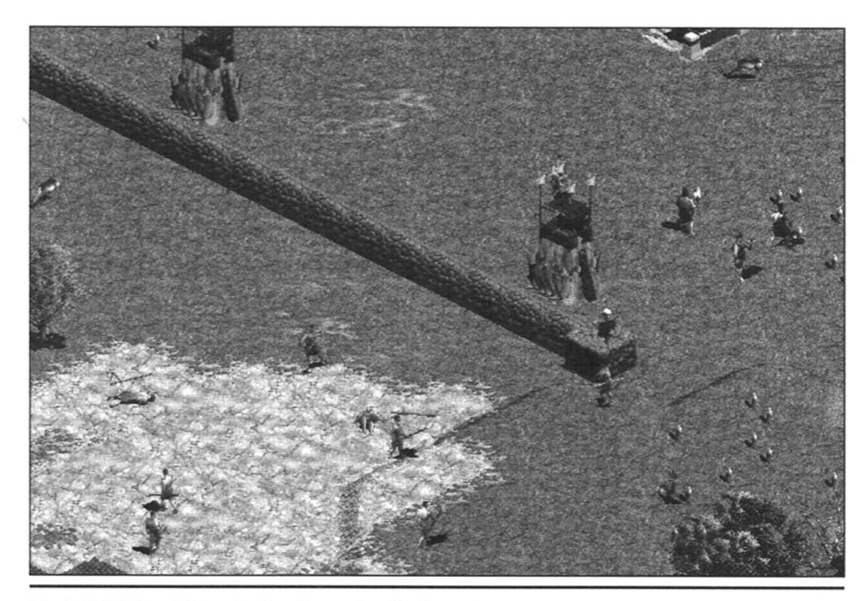
Welche Upgrades Sie durchführen, hängt in entscheidendem Maße von der gespielten Kultur ab. Wenn im Szenario die Einstellung *Vollständiger Tech-Baum* deaktiviert ist (so wie in diesem Tutorial und in den meisten Kampagnen), hat Ihre Kultur nicht alle Einheiten zur Verfügung! Informieren Sie sich vorher auf der ausklappbaren Informationstafel, welche Einheiten Ihre Kultur produzieren kann und welche nicht (vgl. auch das nachfolgende Kapitel)!

Die Upgrades verlangen zudem in den meisten Fällen Gold. Von dieser Ressource haben Sie im Tutorial-Szenario bislang noch nicht ein Gramm in Ihren Lagern. Die *Beschaffung von Gold* ist an dieser Stelle also oberstes Staatsziel!



Eine Sache aber vorweg:

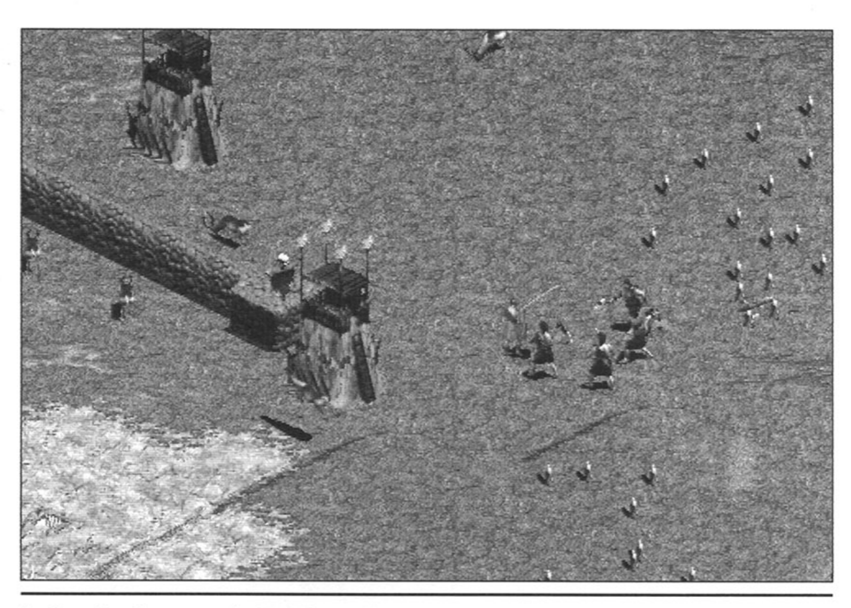
Ungefähr zu diesem Zeitpunkt müßten Sie im Tutorial erkennen, wie sinnvoll es war, die Gazellen nicht zu jagen, sondern weiter laufen zu lassen und somit als Köder zu benutzen! Die Jäger Ihres Gegners kommen ungefähr zu diesem Zeitpunkt in Scharen auf Ihre Seite, um das dort noch befindliche Wild zu jagen. Dabei laufen Ihnen diese Einheiten genau ins Visier der Beobachtungstürme und Ihrer Axtkämpfer bzw. Bogenschützen, die dafür sorgen, daß kaum einer der gegnerischen Jäger wieder den Weg in sein Heimatlager findet.



Die feindlichen Jäger laufen Ihnen in die Arme ...

Achtung: Ungefähr zu diesem Zeitpunkt (oder bereits früher) können auch einige Infanterieeinheiten der Griechen bei Ihnen auftauchen! Nehmen Sie diese Einheiten mit allen momentan zur Verfügung stehenden Axtkämpfern und Bogenschützen konzentriert unter Beschuß, und beseitigen Sie sie. Lassen Sie die gegnerischen Einheiten (dies werden übrigens wahrscheinlich die sogenannten Hopliten sein) nicht zu weit nach Norden in Ihr Lager vordringen - die griechische Infanterie wird dort unter Ihren Goldgräbern und Steinhauern sonst ein Blutbad anrichten!





Locken Sie die gegnerische Infanterie auch in die Reichweite der Beobachtungstürme

Der Goldabbau

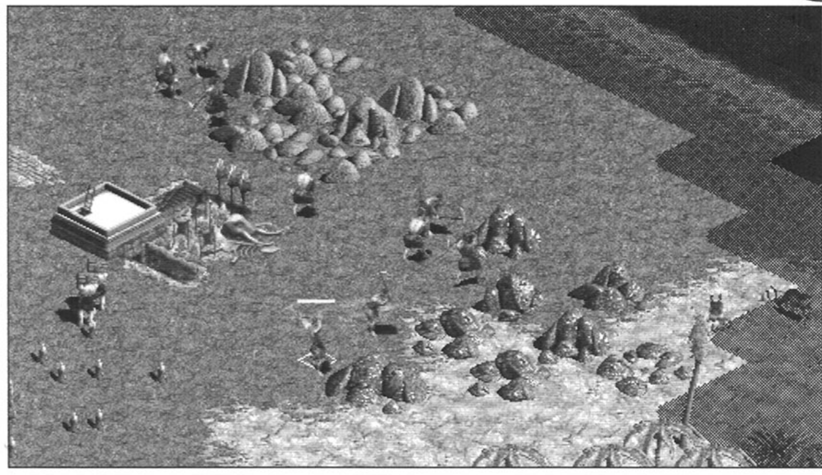


Bevor Sie mit dem Abbau des Goldes beginnen, sollten Sie die Technologie des Verbesserten Goldabbaus erforschen! Diese Technologie wird dafür sorgen, daß Ihre Dorfbewohner das Gold wesentlich schneller abbauen und eine größere Menge abgebautes Material zu einer Lagereinrichtung schaffen können.

Diese Technologie erforschen Sie wiederum beim Marktplatz. Klicken Sie den Marktplatz an, und wählen Sie die nebenstehend abgebildete Schaltfläche Goldabbau entwickeln in der Statusleiste. Nach kurzer Zeit wird diese Forschung abgeschlossen sein.

Beginnen Sie nun mit dem Abbau des Goldes. Errichten Sie weitere vier Behausungen, und produzieren Sie fünf neue Dorfbewohner, die Sie allesamt zum Goldabbau zum Goldvorkommen auf der rechten Seite der Karte schicken. Die nahegelegene Lagergrube nimmt das abgebaute Gold auf.

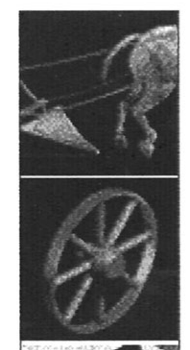




Ab jetzt fließt das Edelmetall Ihrem Konto zu

Die wichtigsten Technologien und Gebäude entwickeln

Wie bereits erwähnt, bietet Ihnen die Bronzezeit eine Vielzahl von neuen Technologien und Gebäuden, die Sie erforschen bzw. errichten können. Aus diesen neuen „Errungenschaften" müssen Sie für Ihre missionsspezifischen Zwecke diejenigen heraussuchen, die im weiteren individuellen Spielverlauf strategische Bedeutung erlangen. Dennoch existieren einige Technologien und Gebäude, die Sie immer - egal in welchem Szenario - direkt zu Beginn der Bronzezeit Ihrer Kultur zugänglich machen sollten. Dies betrifft die Technologien *Pflug* und *Rad* sowie das Bauwerk *Regierungsgebäude* (vgl. dazu auch das folgende Kapitel).



Erforschen Sie die Technologien Rad und Pflug beim Marktplatz. Ziehen Sie anschließend einen Dorfbewohner vom Steinbruch ab, und errichten Sie ein Regierungsgebäude links neben dem Steinbruch.

Aufbau einer Streitmacht für die Offensive

Mischen Sie in der Bronzezeit ein wenig Ihre Gegner auf, d.h., werden Sie offensiv. Sie müssen sich allerdings jetzt entscheiden, mit welchen Einheiten Sie Ihre Vorstöße durchführen wollen. Diese Entscheidung hängt, wie bereits erwähnt, von vielen Faktoren ab; in ganz besonderem Maße ist jedoch die gespielte Kultur bei der Wahl der Einheitenproduktions-Strategie von Bedeutung.

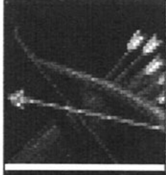


Beachten Sie bei der Wahl der Offensiv-Einheiten jederzeit folgendes: Konzentrieren Sie Ihre Armeezusammenstellung immer auf maximal zwei Waffengattungen aus den Gruppen Infanterie, Kavallerie, Bogenschützen, Belagerungswaffen und Marine. Dabei sollte Ihre Streitmacht jedoch sowohl eine Fernwaffen-Gruppe (Bogenschützen, Belagerungswaffen oder Marine) und eine Nahkampf-Gruppe (Infanterie oder Kavallerie) beinhalten. Mögliche Kombinationen sind also Infanterie/Bogenschützen, Kavallerie/Bogenschützen, Infanterie/ Marine usw. (vgl. das folgende Kapitel für detailliertere Informationen).

Beachten Sie bei der Wahl Ihrer Offensiv-Einheiten aber unbedingt auch, welche Einheiten Ihre Kultur produzieren kann (soweit die Einstellung *Vollständiger Tech-Baum* deaktiviert ist)! So ist es beispielsweise bei den Griechen sinnlos, auf die Bogenschützen zu setzen, da die Griechen nicht eine einzige Einheit dieser Gattung produzieren können (siehe die Orginal-Informationstafel)!

Im laufenden Tutorial-Szenario spielen Sie die Ägypter. Diese Kultur ist in puncto Infanterie (es kann nur der Hoplit produziert werden) und Kavallerie (lediglich die Optionen *Streitwagen* und *Kriegselefant* stehen zur Verfügung) relativ produktionsschwach. Auf Belagerungswaffen (Katapulte usw.) müssen die Ägypter gar vollständig verzichten. Dafür verzeichnen die Ägypter bei den Bogenschützen und der Marine deutliche Produktionsvorteile - diese beiden Waffengattungen zählen jedoch zu den Fernwaffen. Eine Streitmacht sollte aber - wie bereits weiter oben erwähnt - vorzugsweise aus Nahkampf- und Fernwaffeneinheiten bestehen. Kurz gesagt: Die Wahl der Einheitenproduktions-Strategie für die Ägypter ist nicht so einfach! Nach reiflicher Überlegung sollten Sie bei den Ägyptern auf die Bogenschützen und die Kavallerie setzen, da den Ägyptern bei der letztgenannten Gattung im nächsten Zeitalter (der Eisenzeit) dort wenigstens die - allerdings sehr starke - Einheit *Kriegselefant* zur Verfügung steht.

Konzentrieren Sie sich im weiteren Verlauf des Tutorial-Szenarios zunächst auf die Weiterentwicklung der Bogenschützen.



Während Sie die o.g. Technologieforschung und Gebäudeerrichtung durchführen, beginnen Sie bereits parallel (in der Bogenschießanlage) mit der Erforschung des Verbesserten Bogens. Direkt danach treiben Sie die Weiterentwicklung der Bogenschützen voran, indem Sie - ebenfalls in der Bogenschießanlage - den Kompositbogen erforschen.

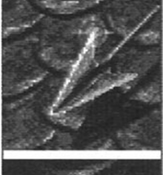


Sobald der Kompositbogen erforscht ist, sind Sie in der Lage, die wirkungsvollen Kompositbogenschützen auszubilden. Diese Ausbildung führen Sie auch direkt im großen Stil durch. Produzieren Sie von dieser Einheit insgesamt sechs Exemplare, indem Sie die nebenstehend abgebildete Schaltfläche in der Bogenschießanlage anklicken. Die dafür erforderlichen Nahrungs- und Goldeinheiten sollten Sie zu diesem Zeitpunkt genügend zur Verfügung haben (arbeiten Ihre Bauernhöfe noch?).

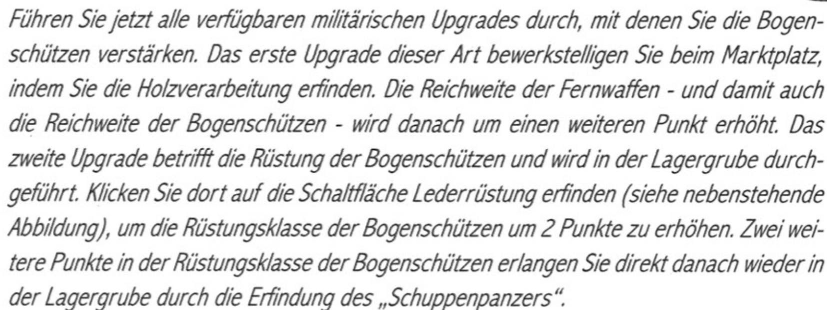












Führen Sie jetzt alle verfügbaren militärischen Upgrades durch, mit denen Sie die Bogenschützen verstärken. Das erste Upgrade dieser Art bewerkstelligen Sie beim Marktplatz, indem Sie die Holzverarbeitung erfinden. Die Reichweite der Fernwaffen - und damit auch die Reichweite der Bogenschützen - wird danach um einen weiteren Punkt erhöht. Das zweite Upgrade betrifft die Rüstung der Bogenschützen und wird in der Lagergrube durchgeführt. Klicken Sie dort auf die Schaltfläche Lederrüstung erfinden (siehe nebenstehende Abbildung), um die Rüstungsklasse der Bogenschützen um 2 Punkte zu erhöhen. Zwei weitere Punkte in der Rüstungsklasse der Bogenschützen erlangen Sie direkt danach wieder in der Lagergrube durch die Erfindung des „Schuppenpanzers".

Die Ergebnisse der militärischen Upgrades können Sie sich veranschaulichen, wenn Sie einen Kompositbogenschützen anklicken und seine Eigenschaftswerte in der Statusleiste betrachten. Neben der verbesserten Reichweite von +2 verfügt der Bogenschütze nun auch über den Schuppenpanzer und damit über eine Rüstung von +4.



Auf in ein neues Zeitalter

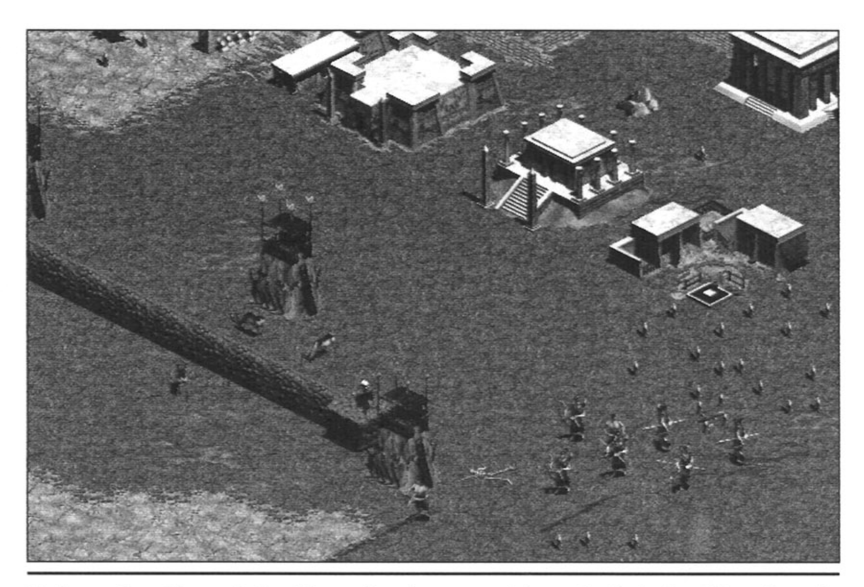
Für den Wechsel in das nächste (und letzte) Zeitalter bei Age of Empires benötigen Sie 1.000 Nahrungseinheiten und 800 Goldeinheiten. Zudem müssen in Ihrem Lager mindestens zwei Gebäude aus der Bronzezeit stehen.



Bislang haben Sie mit dem Regierungsgebäude lediglich ein Gebäude aus der Bronzezeit errichtet. Um die Voraussetzungen für den Wechsel in die Eisenzeit zu erfüllen, müssen Sie ein zweites Gebäude aus dieser Epoche im Lager plazieren. Errichten Sie deshalb einen Tempel an einer beliebigen Stelle.

Sobald Sie danach die erforderlichen 1.000 Nahrungseinheiten und 800 Goldeinheiten beisammen haben, wählen Sie im Dorfzentrum die Schaltfläche für den Wechsel in die Eisenzeit. Während des Zeitalterwechsels errichten Sie noch einen Stall (für die später zu produzierenden Kavallerieeinheiten) neben der Kaserne.





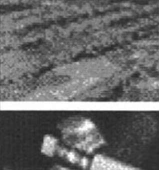
Ihr Lager im „Eisenzeit-Look" - rechts der neu errichtete Stall, in dem Sie später die Kavallerieeinheiten produzieren

DIE AUFGABEN IN DER EISENZEIT

In der Eisenzeit kommen noch einmal einige Entwicklungsmöglichkeiten für Ihre Zivilisation hinzu. Darüber hinaus widmen Sie sich denjenigen militärischen Upgrades, die Ihre gewählten Truppenteile betreffen (also Bogenschützen, Kavallerie, Marine usw.). Schließlich rüsten Sie in der Eisenzeit auf, was das Zeug hält und attackieren Ihre Gegner - sprich: Sie werden offensiv!

Die wichtigsten „allgemeinen" Upgrades







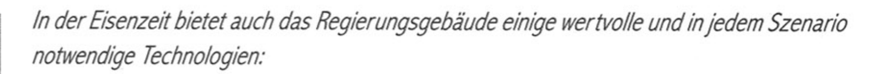
Der Marktplatz bietet in der Eisenzeit zwei weitere Technologien, die Sie immer, in jedem Szenario, nutzen sollten:

Erstens erreichen Sie mit der Erfindung der Bewässerung (Schaltfläche dafür siehe nebenstehende Abbildung), daß auf neu errichteten Bauernhöfen weitere 75 Einheiten Nahrung geerntet werden können - ein errichteter Bauernhof beinhaltet dann also (sofern Sie alle drei landwirtschaftlichen Upgrades durchgeführt haben) 475 Nahrungseinheiten! Da die fortgeschrittenen Einheiten und Technologien der Eisenzeit teilweise hohe Nahrungskosten verursachen, sollten Sie in der Eisenzeit Ihre Nahrungsproduktion auf diese Weise maximieren.



Zweitens erreichen Sie mit der Weiterentwicklung des Handwerks zur Handwerkskunst (Schaltfläche siehe nebenstehende Abbildung) einen weiteren Reichweiten-Punkt für Ihre Fernwaffen, was im Tutorial-Szenario insbesondere die Türme und die Bogenschützen betrifft. Zusätzlich wird die Holzproduktion weiter beschleunigt und verbessert (+2 Punkte).





In der Eisenzeit bietet auch das Regierungsgebäude einige wertvolle und in jedem Szenario notwendige Technologien:





1. *Die Erfindung der Ballistik ist ein absolutes Muß, da Sie Ihren Fernwaffen (und auch übrigens den Belagerungswaffen - aber diese entfallen bei den Ägyptern) damit eine höhere Treffsicherheit verschaffen. Vielleicht ist es Ihnen bislang schon unangenehm aufgefallen, daß Ihre Bogenschützen mobile Gegner nicht treffen. Die Bogenschützen haben bislang ihre Pfeile auf die aktuelle Position eines Gegners abgefeuert. Wenn die Pfeile dann an dieser Stelle eingeschlagen sind, befand sich die gegnerische Einheit bereits an einer ganz anderen Position. Mit der Erfindung der Ballistik gehört dieses Problem der Vergangenheit an, da Ihre Fernwaffen ab nun auf die Position feuern, an der sich eine mobile gegnerische Einheit beim Einschlag des Geschosses befinden wird.*

2. *Mit der Erfindung der Alchimie erhöhen Sie die Angriffsstärke Ihrer Fernwaffen (und Belagerungswaffen, s.o.) um einen Punkt. Da Sie wahrscheinlich in jedem Szenario Einheiten dieser beiden Gattungen haben, ist also auch die Erfindung der Alchimie in jedem Szenario sehr empfehlenswert!*

3. *Die Technologie des Hochadels konnten Sie schon in der Bronzezeit Ihrem Stamm bescheren, im Tutorial-Szenario erfinden Sie diese Technologie aber erst zu diesem Zeitpunkt. Mit dem Hochadel verschaffen Sie einer Reihe von Kavallerieeinheiten 15% mehr Lebenspunkte. Für die Kavallerieeinheit Kriegselefant ist die Erfindung des Hochadels allerdings wertlos. Für diese Einheit wird eine Erhöhung der Lebenspunkte durch die Technologie Hochadel nicht erreicht! Lediglich wenn Sie einige Streitwagen im Stall produzieren (diese Einheiten sind bei den Ägyptern übrigens von Haus aus mit um 33 % höheren Lebenspunkten ausgestattet), kommt Ihnen der 15%-Lebenspunkte-Bonus zugute.*

Die Rüstungsklassen-Upgrades

Neben den vorgenannten Upgrades sollten Sie in der Eisenzeit für die „große Offensive" Ihre Einheiten auch bezüglich der Rüstungsklasse weiter aufrüsten. Diese Upgrades nehmen Sie in der Lagergrube vor. Die niedrigen Rüstungsstufen sollten Sie bereits in den vorangegangenen Zeitaltern durchgeführt haben.



Dabei konzentrieren Sie sich natürlich nur auf solche Upgrades, die die Einheiten für die Offensive betreffen, d.h., wenn Sie Ihre Offensive mit Bogenschützen und Kavallerie durchführen, entwickeln die natürlich auch nur für diese beiden Gruppen die höheren Rüstungsklassen.



Die nebenstehende Abbildung zeigt die Schaltflächen der noch ausstehenden Upgrades der Rüstungsklasse für die Bogenschützen (Kettenhemd) und für die Kavallerie (Lederrüstung, Schuppenpanzer und Kettenhemd). Führen Sie diese vier Upgrades nacheinander in der Lagergrube durch Anklicken der entsprechenden Schaltflächen durch.





Führen Sie die vorgenannten Upgrades im Marktplatz, im Regierungsgebäude und in der Lagergrube parallel durch - das spart einiges an Zeit!

Produktion einer Streitmacht und Vernichtung der Gegner



Und los geht´s. Produzieren Sie im Stall ca. drei Kriegselefanten und vier Streitwagen. Die Bogenschießanlage spukt noch einmal vier weitere Kompositbogenschützen aus. Diese Produktionen können Sie bereits durchführen, während die o.g. Technologie-Upgrades laufen.



Gruppieren Sie alle Einheiten, und ziehen Sie los, um Ihren ersten Gegner, die Griechen, von der Karte zu fegen. Schicken Sie Ihre Truppe zuerst in südliche Richtung, bis Sie den Übergang zur westlichen Insel durch das seichte Wasser finden. Schicken Sie Ihre Truppen auf die andere Insel hinüber, und marschieren Sie in Richtung Westen, bis Sie auf das Lager der Griechen treffen.



Die Griechen werden Ihnen keinen besonders großen Widerstand entgegensetzen. Diese Kultur haben Sie ja auch bereits in der Zeit davor arg dezimiert, so daß die Griechen ständig neue Dorfbewohner und andere Einheiten ausbilden mußten und so insgesamt eine nur schleppende Entwicklung verzeichnen konnten.



Greifen Sie alle Einheiten und Gebäude der Griechen konzentriert (d.h. mit allen Einheiten gleichzeitig) an. Militäreinheiten (insbesondere die Hopliten) nehmen Sie dabei zuerst unter Beschuß. Rollen Sie das Lager der Griechen komplett auf, bis kein griechisches Gebäude und keine griechische Einheit mehr dieses Gebiet bevölkert bzw. bis in der linken oberen Ecke des Bildschirms der Schriftzug „Griechen besiegt" erscheint.







Die griechische Präsenz gehört in wenigen Minuten der Vergangenheit an

Die Zerschlagung der Babylonier - die sich übrigens auf einer Insel im Nordwesten der Karte aufhalten - ist weitaus schwieriger zu bewältigen. Aus folgenden Gründen: Die Babylonier blieben die ganze Zeit von Scharmützeln und Attacken unbehelligt und haben in dieser Zeit mächtig aufgerüstet. Dort oben erwartet Sie einiges! Zweitens besitzt diese Insel keinen Zugang über Land bzw. keinen Zugang über seichtes Gewässer. Sie müßten Ihre Einheiten also in Transportschiffe verfrachten und an den Ufern der Insel der Babylonier ausladen.

Der Angriff mit übergesetzten Landeinheiten hat allerdings keinen Sinn - Sie haben keine Chance! Insbesondere die in Mengen vorhandenen babylonischen Priester graben Ihnen Ihre Einheiten in Scharen ab. Zudem treiben sich unzählige babylonische Legionseinheiten auf der Insel herum, und zahlreiche Wachtürme machen den Angriff auf die Babylonier mit Kavallerie und Bogenschützen zu einem hoffnungslosen Unterfangen. Sie müssen die Insel deshalb mit der Marine attackieren. Allerdings haben Sie in diesem Bereich noch keine einzige Aufrüstung getätigt. Dazu wird es jetzt also Zeit!



Bauen Sie zunächst einmal am südwestlichen Ufer Ihrer Insel zwei weitere Häfen, so daß die produzierten Schiffe keine langen Anfahrtswege in Kauf nehmen müssen. In einem beliebigen Hafen entwickeln Sie (in dieser Reihenfolge) die Galeere, die Trireme, die Katapult-Trireme und das Schwere Kriegsschiff. Achtung: Bevor Sie das schwere Kriegsschiff entwikkeln können, müssen Sie im Regierungsgebäude die Technologie Technik entwickeln (siehe nebenstehend abgebildete Schaltfläche)! Zudem macht die Entwicklung des Schweren Kriegsschiffes Kosten von 2.000 Nahrungseinheiten und 900 Holzeinheiten sowie in der späteren Produktion 135 Holzeinheiten und 75 Goldeinheiten! Halten Sie also Ihre Gold-, Holz- und Nahrungsproduktion aufrecht!

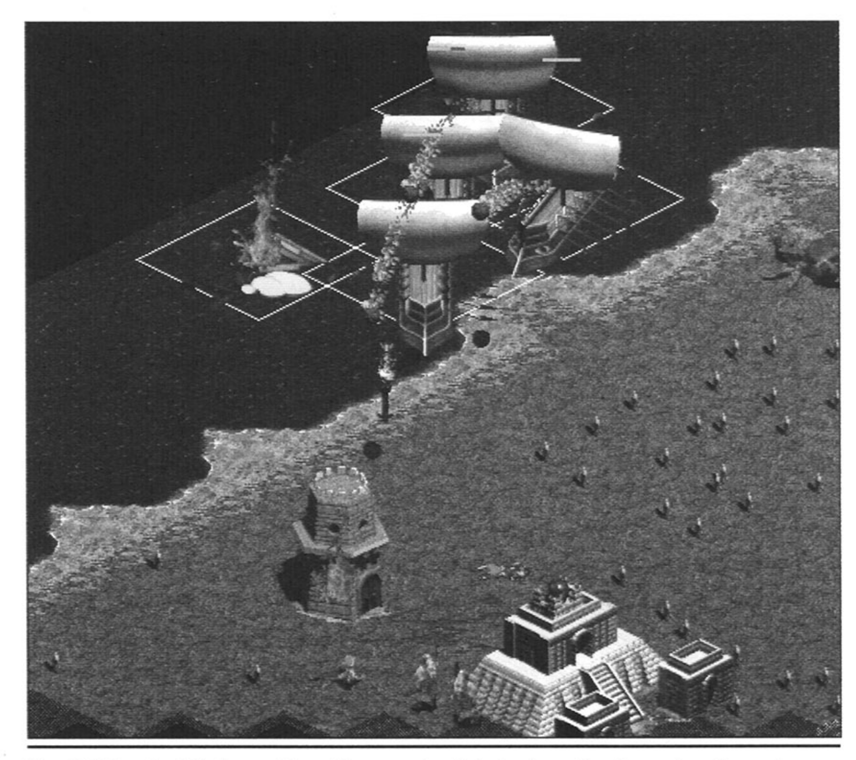




Entwickeln Sie zusätzlich im Hafen das Schwere Transportschiff - in diesem finden im Vergleich zum „Leichten Transportschiff" 10 statt 5 Einheiten Platz.

Haben Sie die Entwicklung aller Schiffstypen abgeschlossen, produzieren Sie ca. vier schwere Kriegsschiffe und vier Katapult-Triremen. Gruppieren Sie diese Schiffe und fahren Sie mit diesen an die nördliche Spitze der babylonischen Insel und von dort die schmale Gewässerpassage am westlichen Kartenrand hinunter. Unterwegs auftauchende Babylonier nehmen Sie unter Feuer und vernichten diese. Hüten Sie sich vor den Priestern! Diese bekehren Ihre Schiffe, und Sie haben ein oder mehrere zusätzliche Probleme. Beseitigen Sie auftauchende Priester immer sofort!

Nachdem Sie etwas weiter südlich eine Lagergrube und einen Wachturm beseitigt haben, fahren Sie weiter entlang des Ufers nach unten, bis Sie den Tempel der Babylonier entdekken. Dort befindet sich die Quelle allen Übels - nämlich die Priester-Produktion der Babylonier. Zerstören Sie den Tempel und alle Priester, die Sie entdecken können.

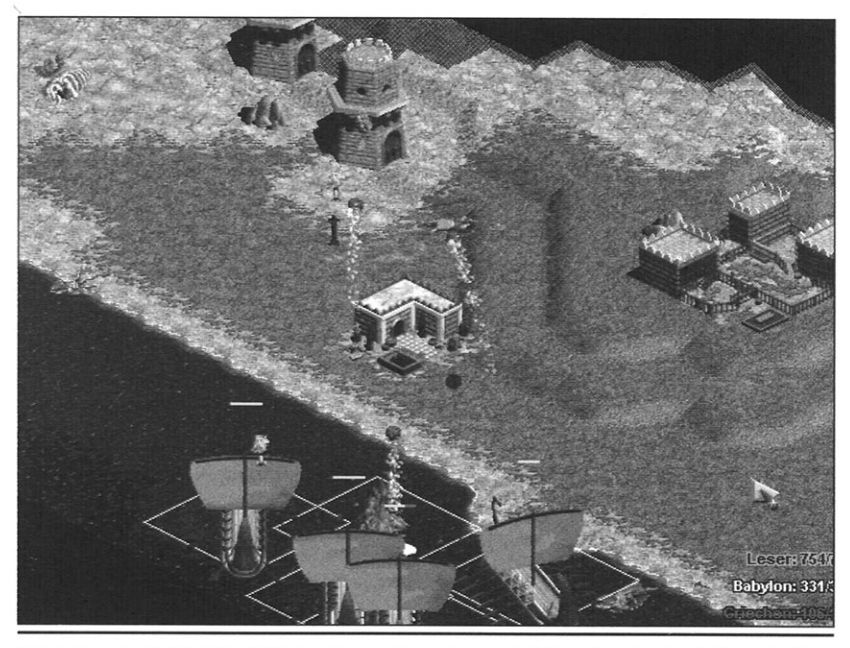


Das Schlüsselgebäude zur Zerschlagung der Babylonier - der Tempel muß weg!



Produzieren Sie ein weiteres Kontingent von Triremen und schweren Schlachtschiffen, und suchen Sie das östliche Ufer der babylonischen Insel auf dieselbe Weise auf. Grasen Sie das gesamte Ufer um die Insel herum ab, und beseitigen Sie alles, was in der Reichweite Ihrer Schiffe liegt. Achten Sie dabei insbesondere auf Katapulte und Wachtürme, die Sie immer zuerst unter Beschuß nehmen sollten. Halten Sie außerdem Ihre Schiffe immer ein wenig vom Ufer fern, da sonst Landeinheiten der Babylonier (Legionen und Streitwagen) diese Schiffe angreifen können.

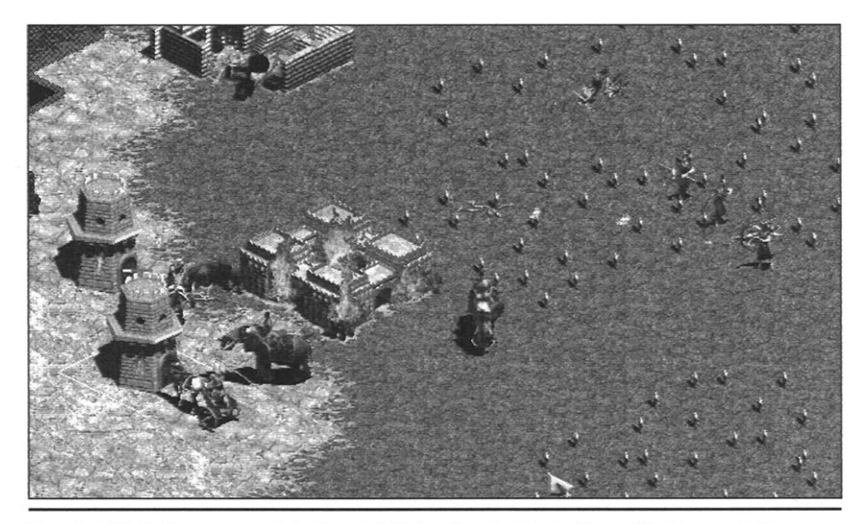
Nach einiger Zeit sollten sich Ihre beiden Schiffsgruppen am westliche Ufer der babylonischen Insel treffen. Dort müssen Sie noch einmal eine größere Gruppe von Wachtürmen beseitigen.



Die schweren Schlachtschiffe besitzen eine größere Reichweite als die babylonischen Wachtürme! Nutzen Sie dies aus!

Haben Sie schließlich mit Ihrer Flotte alles beseitigt, was in der Reichweite Ihrer Schiffe lag, setzen Sie ca. 10-20 Landeinheiten (Kompositbogenschützen, Kriegselefanten, Streitwagen) mit einem Transportschiff über und beseitigen den „Rest" der Babylonier.





Ihre Schiffe haben ganze Arbeit geleistet - den Rest erledigen die Bogenschützen und die Kavallerie!

Herzlichen Glückwunsch, Sie haben die gar nicht so einfache Tutorial-Mission bewältigt! Gute Arbeit!



Das Ressourcenmanagement

Insgesamt vier verschiedene Rohstoffe (Nahrung, Holz, Steine und Gold) gilt es in Age of Empires zu beschaffen - so viele, wie in keinem anderem Echtzeit-Strategiespiel sonst. Eine effiziente Ressourcenbeschaffung, eine jederzeit ausreichende Ressourcenversorgung und ein insgesamt optimal aufeinander abgestimmtes Ressourcenmanagement werden Sie in Age of Empires ganz schön auf Trab halten - mindestens in genau dem gleichen Umfang, wie die Kriegsführung - und sind vielfach der Schlüssel zum Sieg. Die folgenden Abschnitte sollen Ihnen deshalb helfen, daß Sie Ihre Ressourcensituation möglichst jederzeit im Griff haben.

Die Nahrungsbeschaffung

Die Beschaffung von Nahrung ist eigentlich die Hauptaufgabe im Spiel! Ohne Nahrung läuft erst einmal überhaupt nichts! Mit der Aufgabe der Nahrungsbeschaffung sind Sie das ganze Spiel beschäftigt - vom Anfang bis zum Ende, da viele Gebäude, Technologien und Einheiten (Infanterie, Kavallerie und Bogenschützen) für die Produktion die Ressource Nahrung benötigen.

Errichten Sie zu Beginn zwei neue Behausungen, und rekrutieren Sie weitere Dorfbewohner. Beginnen Sie dann sofort mit der Nahrungsbeschaffung und der Holzproduktion (s.u.). Jeweils ca. sechs Einheiten sollten mit der Nahrungsbeschaffung und der Holzproduktion beschäftigt sein! Die Nahrungsbeschaffung führen Sie entweder mit Dorfbewohnern durch, die als Beerensammler, Jäger oder Fischer unterwegs sind, oder Sie produzieren Fischerboote, sofern Gewässer in der Nähe liegen. Die Nahrungsbeschaffung mit Fischerbooten ist allerdings zu präferieren, da Sie für deren Produktion keine Nahrung aufwenden müssen und somit schneller die erforderliche Nahrungsmenge von 500 Einheiten für den Wechsel in das nächste Zeitalter beisammen haben.



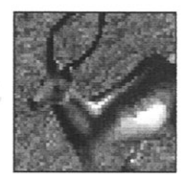
Begeben Sie sich deshalb zu Beginn eines Szenarios immer *sofort* auf die Suche nach Nahrungsquellen. Bei Ihrer Suche können Sie auf folgende Quellen stoßen:

Die *Beerensträucher* bieten mit insgesamt 150 Einheiten eine vergleichsweise geringe Nahrungsausbeute. Ihr Vorteil ist jedoch die fixe Position! In den frühen Zeitaltern sind die Beerensträucher Nahrungsquelle Nummer 1!





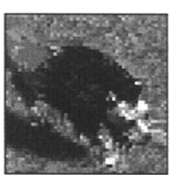
Auf Gewässern finden sich *Fischgründe*, die mit 250 Einheiten ein recht ergiebiges Vorkommen aufweisen. Direkt am Ufer gelegene Fischgründe können von Dorfbewohnern bearbeitet werden. Klicken Sie dazu einen Dorfbewohner an, und führen Sie einen Rechtsklick über dem Fischgrund aus. Daraufhin wird sich der Dorfbewohner mit dem Speer auf Fischfang begeben. Fische (Thunfisch, Wale, Lachs usw.) auf hoher See werden von Fischerbooten, die Sie in einem Hafen bauen, gefangen. Diese Nahrungsbeschaffung ist in frühen Zeitaltern immer vorzuziehen, sofern zwei Voraussetzungen erfüllt sind: erstens darf der Fischgrund nicht zu weit draußen auf dem Meer liegen, so daß die Boote weite Transportwege in Kauf nehmen müssen, und zweitens dürfen die umliegenden Gewässer nicht ständig von gegnerischen Seestreitkräften durchkreuzt werden, die Ihre Fischerboote permanent auf den Meeresgrund schicken.



Die fröhlich auf dem Festland herumspringenden *Gazellen* geben Ihrem Stamm insgesamt 150 Einheiten Nahrung, sobald Sie diese Tiere durch einen Dorfbewohner (Jäger) erlegt haben. Die Mobilität der Gazellen und die oft langen Wege des Fleischtransports zu einem Lagergebäude empfehlen das Jagen von Gazellen jedoch eher nicht. Wenn andere Nahrungsquellen in einer frühen Spielphase nicht zur Verfügung stehen, bleibt Ihnen natürlich nichts anderes übrig, als die Gazellen zu jagen.



Die *Elefanten* bieten mit einer Kapazität von 300 Nahrungseinheiten die ergiebigste Nahrungsquelle. Aber: Diese Tiere wehren sich, wenn sie gejagt werden - läßt man die Elefanten dagegen unbehelligt, verhalten sich diese wie gutmütige Haustiere. Jagen Sie einen Elefanten immer mit mindestens vier Dorfbewohnern gleichzeitig, und rechnen Sie damit, daß der Elefant zwei der Jäger mit ins Grab nimmt. Vorsicht: Neben dem Elefanten existiert noch der - grafisch vollständig identische - Elefantenkönig, der über eine höhere Lebenskraft als der „normale" Elefant verfügt.





Löwen und *Alligatoren* lungern an vielen Stellen herum und warten nur darauf, Ihre Leute anzufallen und zu fressen. Mit anderen Worten: Diese beiden Gattungen sollten Sie schnellstmöglich beseitigen, sofern diese Tiere an Stellen lauern, die von Ihren Einheiten rege frequentiert werden. Zudem frißt der Löwe Ihnen die Nahrung in Form der Gazelle weg. Das Jagen der Tiere kann auch von Militäreinheiten übernommen werden, jedoch entfällt in diesem Fall die Verwertung der Beute als Nahrung! Die Nahrungsergiebigkeit des Löwen und des Alligators hält sich mit 100 Einheiten mehr als in Grenzen. Vorsicht: Auch hier existiert ein wesentlich stärkerer Löwenkönig, der dem normalen Löwen zum Verwechseln ähnlich sieht.

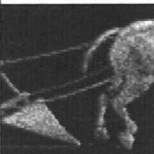
Allen bereits genannten Nahrungsquellen ist jedoch gemein, daß diese verbraucht werden bzw. erschöpflich sind. Die Neuproduktion dieser Nahrungsquellen ist nicht möglich, also z.B. das Neuanpflanzen von Beerensträuchern, die Aufzucht neuer Gazellen usw. Wenn Sie also alle Gazellen gejagt, alle Beerensträucher leergepflückt und alle Fischgründe leergefischt haben, müssen Sie auf die Hauptnahrungsquelle in Age of Empires zurückgreifen: den Bauernhof!

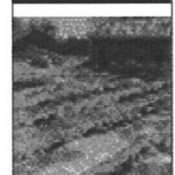




Der *Bauernhof* ist die wichtigste Nahrungsquelle zu jeder Zeit. Um diesen von einem Dorfbewohner errichten zu lassen, benötigen Sie zuvor einen Marktplatz (dieses Gebäude ist erst in der Jungsteinzeit verfügbar!), damit Sie die auf dem Bauernhof produzierten Güter dort verkaufen können. Erst wenn der Marktplatz steht, können Sie im *Bau*-Menü den Bauernhof anwählen! Derjenige Dorfbewohner, der den Bauernhof errichtet hat, beginnt übrigens sofort anschließend mit der Bestellung desselben. Doch auch der Bauernhof ist keine unerschöpfliche Nahrungsquelle, sondern verfügt über begrenzte Ressourcen. Sind diese Ressourcen aufgebraucht, fällt der Hof in seine Bestandteile zusammen, und Sie müssen einen neuen errichten. In der Stufe 1 liefert der Bauernhof 250 Nahrungseinheiten.



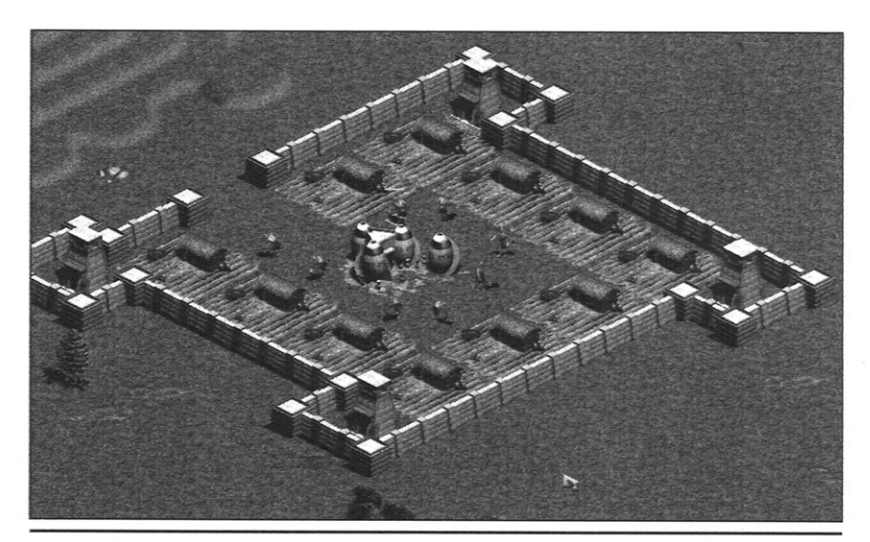




Mit *Technologieupgrades* (die Sie im Marktplatz durchführen) können Sie den Output eines Bauernhofes jedoch steigern - und zwar in insgesamt drei Stufen (die Symbole für die drei Technologieupgrades finden Sie nebenstehend abgebildet): in der Jungsteinzeit können Sie im Marktplatz das Upgrade *Domestizierung* durchführen, in der Bronzezeit steigert das Upgrade *Pflug* den Output des Hofes, und in der Eisenzeit sollten Sie das Upgrade *Bewässerung* für einen produktiveren Bauernhof durchführen. Klicken Sie für das Upgrade einfach den Marktplatz an, und wählen Sie in der Statusleiste das jeweilige Symbol für das betreffende Upgrade (Kosten beachten!). Mit jedem Upgrade steigert der Bauernhof seinen Ertrag um 75 Nahrungseinheiten, d.h., über die Stufen 250, 325, und 400 Einheiten, gelangen Sie in der Eisenzeit zu der Maximalproduktion eines Bauernhofes von 475 Einheiten. Nach einem Upgrade werden bestehende Bauernhöfe übrigens nicht upgegradet - die erhöhte Produktion gilt erst für neu errichtete Bauernhöfe!

Sobald Sie Bauernhöfe errichten können, sollten Sie Ihre gesamte Nahrungsproduktion sofort auf diese Methode umstellen. Die Kosten von 75 Holzeinheiten für einen Bauernhof und der hohe Ertrag bei gleichzeitiger leichterer Kontrolle der Höfe rechtfertigen diese Maßnahme allemal. Errichten Sie dabei mehrere Bauernhöfe (ca. 6-10) konzentriert nah beieinander. Plazieren Sie dabei einen Kornspeicher in der Mitte der Höfe, damit Ihre Bauersleute keine weiten Wege zum Transport der produzierten Nahrung zurücklegen müssen. Positionieren Sie die Höfe dabei aber nicht zu nah nebeneinander, da sich die Bauern sonst bei der Ablieferung der Ernte im Kornspeicher in den schmalen Gassen zum Kornspeicher hin gegenseitig blockieren! Sichern Sie außerdem den Standort Ihrer Nahrungsproduktion vor feindlichen Übergriffen durch Wälle und einige Wachtürme ausreichend ab!





Ein optimales landwirtschaftliches Zentrum - ein Kornspeicher und genügend produktive Bauernhöfe in der Nachbarschaft sowie ein Schutzwall und Wachtürme

Steht erst einmal ein solches „Bauernhofzentrum“ wie in der obigen Abbildung, müssen Sie sich um die Nahrungsproduktion nicht mehr besonders intensiv kümmern. Überprüfen Sie lediglich in regelmäßigen Zeitabständen, ob Sie einige Höfe neu errichten müssen, und sorgen Sie natürlich schnellstens für die Upgrades.

Übrigens: wenn zwei oder mehrere Dorfbewohner einen Hof beackern, wird die Nahrungsproduktion des Hofes nicht beschleunigt! Die Produktion eines Hofes ist konstant, und die produzierten Güter werden in solch einem Fall auf *einen* dort arbeitenden Dorfbewohner verteilt! Der zweite dort arbeitende Dorfbewohner produziert null Nahrungseinheiten! Also: immer nur einen Dorfbewohner an einem Hof arbeiten lassen!

Treibjagd

Ihre Jäger werden Gazellen nie mit dem ersten Wurf erlegen. Sobald die Tiere nämlich vom ersten oder zweiten Wurf getroffen werden, springen diese erst einmal davon und Ihr Jäger muß dem Wild folgen. Das Fluchtverhalten der Gazellen ist dabei so ausgelegt, daß die Tiere in die dem Speerwurf entgegengesetzte Richtung fliehen.

Machen Sie sich dieses Fluchtverhalten der Gazellen zu Nutze, um das Wild in die „richtige“ Richtung zu treiben! Pirschen Sie sich mit den Jägern so an das Wild heran, daß die anschließenden Speerwürfe die Tiere in die Richtung von Lagereinrichtungen für Fleisch (Dorfzentrum oder Lagergrube) treiben (zur Erinnerung: Fleisch von Gazellen kann nur im Dorfzentrum oder in einer Lagergrube deponiert werden - nicht im Kornspeicher!). So ersparen



Sie Ihren Jägern in der Folgezeit beim Transport des Fleisches zu einer Lagereinrichtung eventuell eine Menge beschwerlichen Weges!

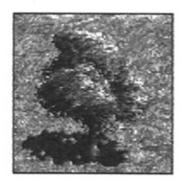
Wenn Sie mit einer Ihrer Einheiten in die Nähe von Gazellen gelangen, werden diese flüchten. Somit können Sie die Tiere auch durch bloßes Herumlaufen in eine gewünschte Richtung treiben - z.B. zu einer Lagereinrichtung oder weg vom Gegner!

Die Holzproduktion

Im Prinzip ist die Holzproduktion genauso wichtig wie die Nahrungsbeschaffung! Ähnlich wie bei der Nahrungsbeschaffung, werden Sie auch für die Holzproduktion das ganze Spiel hindurch jederzeit ca. 5-10 Dorfbewohner als Holzfäller beschäftigt haben, um für eine ausreichende Versorgung Ihres Volkes mit dieser Ressource zu sorgen. Wenn Sie sich die Produktionskosten der Gebäude ansehen, werden Sie feststellen, daß es kaum ein Gebäude gibt, das nicht die Ressource Holz erfordert. Darüber hinaus benötigen Sie auch für die Produktion der Bogenschützen-Einheiten, der Belagerungswaffen und der Schiffe eine jeweils nicht unbeträchtliche Menge dieses Materials. Ihre Holzproduktion muß also funktionieren - vom Anfang bis zum Ende!

Direkt zu Beginn eines Szenarios müssen Sie sich deshalb auf die Suche nach Bäumen begeben, die Ihre Dorfbewohner fällen können. Ist in der Nähe Ihrer Startposition ein Wald zu finden, funktionieren Sie am besten direkt zwei bis drei Dorfbewohner zu Holzfällern um, indem Sie die betreffenden Dorfbewohner anwählen und mit der rechten Maustaste auf den zu fällenden Baumbestand klicken. Finden Sie trotz intensiver Suche in der erweiterten Umgebung Ihres Startpunktes zu Beginn kein Waldgebiet, beginnen Sie mit dem Fällen von einzelnen Bäumen, die Sie eigentlich in jedem Szenario direkt überall in unmittelbarer Nähe Ihrer Startposition finden. Verschwenden Sie nicht zu viel Zeit mit dem Suchen nach ausgedehnten Waldgebieten! Nehmen Sie zu Beginn direkt den ersten Holzbestand, den Sie finden können, sonst geraten Sie schon entscheidend ins Hinterreffen! Sie werden zu fortgeschrittener Spielzeit schon noch genügend Waldgebiete entdecken.

Es gibt übrigens nur zwei Arten von Ergiebigkeit der verschiedenen Bäume:



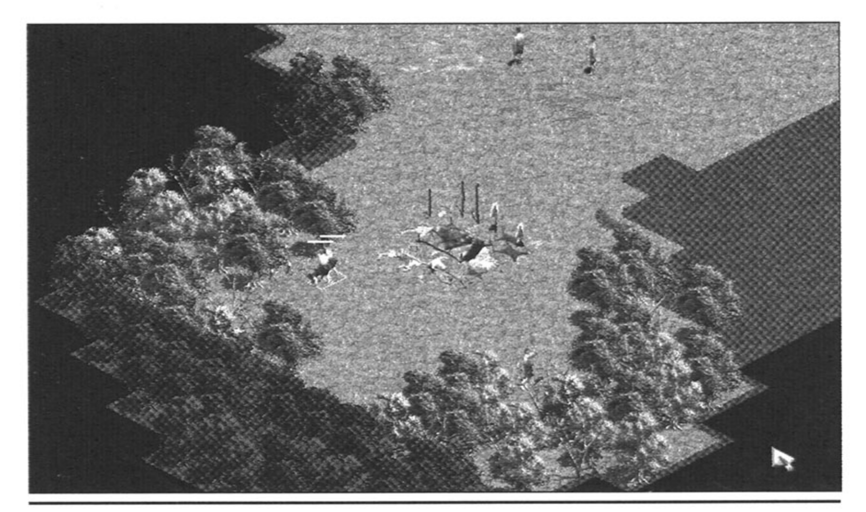
Einzelne Bäume - egal ob Buche, Fichte, Kiefer, Eiche, Palme usw. - liefern Ihnen immer 75 Holzeinheiten. Das heißt, daß ein Holzfäller, der in einem Turnus zehn Einheiten Holz schlägt und zu einer Lagereinrichtung transportiert, einen einzelnen Baum achtmal aufsuchen kann, bevor diese Holzquelle versiegt.





Ein Waldgebiet oder ein Palmenhain liefert pro Produktionsquadrat lediglich 40 Holzeinheiten. Diese Baumansammlungen sind also - auf ein einzelnes Produktionsquadrat bezogen - weit weniger produktiv als einzelne Bäume!

Sobald Sie die Holzproduktion gestartet haben, sollten Sie auf die Transportwege Ihrer Holzfäller achten. Geschlagenes Holz kann entweder im Dorfzentrum oder in einer Lagergrube deponiert werden. Ist eine dieser beiden Lagereinrichtungen von der Position des Kahlschlags zu weit entfernt, müssen Sie in unmittelbarer Nähe dieser Position eine Lagergrube errichten, um Ihren Holzfällern lange Transportwege zu ersparen und um so wertvolle Zeit im Entwicklungswettlauf mit den anderen Völkern zu gewinnen! Wählen Sie den Standort einer solchen Lagergrube aber bedacht, indem Sie eventuell in der Nähe vorhandene Stein- oder Goldvorkommen für eine zukünftige Einlagerung mit berücksichtigen.



So soll es sein: Das Spiel hat gerade begonnen, drei Holzfäller bei der Arbeit und eine Lagergrube in unmittelbarer Nähe

Haben Ihre Holzfäller sich nach einiger Zeit weit in einen Wald vorgearbeitet, sollten Sie die Transportwege zu der zu Beginn errichteten Lagergrube erneut überprüfen und eventuell eine zweite, weiter vorgerückte Lagergrube errichten.

Apropos Vorrücken: Je weiter Ihre Holzfäller zum Holzfällen in neue Gebiete vordringen, desto wahrscheinlicher wird ein gegnerischer Übergriff auf Ihre Holzfällerbrigade. Achten Sie auf solche Attacken, und ziehen Sie Ihre Holzfäller rechtzeitig zurück, oder stellen Sie ihnen ein paar mobile „Schutzeinheiten“ zur Seite.







Die Holzproduktion kann durch insgesamt drei Technologien aufgewertet und beschleunigt werden. Diese drei Technologien (Schaltflächen dafür siehe nebenstehende Abbildung) erfinden Sie allesamt im Marktplatz, und zwar: Die *Holzverarbeitung* (Jungsteinzeit), das *Handwerk* (Bronzezeit) und die *Handwerkskunst* (Eisenzeit). Der Nutzen dieser Technologien ist jedesmal jeweils derselbe: +2 Punkte bei der Fertigkeit des Holzfällens, was nichts anderes bedeutet, als daß ein Holzfäller in einem Turnus zwei Einheiten Holz mehr fällt und zu einer Lagereinrichtung transportiert. Nach Erfindung der Handwerkskunst kann ein Holzfäller also 16 Einheiten Holz schlagen und transportieren. Zusätzlich bewirken die drei Technologien aber auch noch jeweils einen zusätzlichen Reichweitenpunkt für Ihre Fernwaffen, so daß Sie diese Technologien auf jeden Fall erfinden sollten - vordergründig nicht wegen der daraus resultierenden verbesserten Fertigkeiten für die Holzfäller, sondern wegen der sich daraus ergebenden erhöhten Reichweite für Ihre Fernwaffen!

„Steinreich" zu sein ist kein Fehler

Die Ressource Stein brauchen Sie eigentlich „nur" für folgende drei Fälle: die Errichtung von *Wällen* (5 Einheiten), die Errichtung von *Türmen* (150 Einheiten) und der Bau eines *Weltwunders* (1.000 Einheiten). Allerdings ist für alle diese drei Einsatzgebiete die Ressource Stein von erhöhter Wichtigkeit!

Wälle und Türme sind eigentlich in kaum einem Szenario entbehrlich, so daß Sie die Beschaffung von Steinen bereits frühzeitig in Angriff nehmen sollten. Als Zeitpunkt für den Beginn des Steinabbaus bietet sich die Jungsteinzeit an, da Sie Ihre Stellung bereits oft schon zu diesem Zeitpunkt mit Wällen und Türmen vor gegnerischen Übergriffen schützen müssen (vgl. dazu auch das Kapitel *Verteidigungsstrategien*). Sobald Sie also ein Steinvorkommen entdeckt haben, sollten Sie frühzeitig zwei bis drei Dorfbewohner mit der Beschaffung des Rohstoffs Stein beauftragen. Achten Sie dabei in der Folgezeit auch hier auf kurze Transportwege und auf feindliche Attacken auf Ihre Steinhauer.



Als erste Technologie im Zusammenhang mit der Steinproduktion steht Ihnen in der Jungsteinzeit der *Steinabbau* zur Verfügung. Wenn Sie diese Technologie im Marktplatz erfunden haben, können Ihre Steinhauer die Gesteinsbrocken schneller abbauen und darüber hinaus 3 Einheiten mehr dieses Materials zu einer Lagereinrichtung (Steine können im Dorfzentrum oder in einer Lagergrube deponiert werden) schaffen. Weitere 3 Punkte in der Fertigkeit des Steinabbaus können Sie in der Eisenzeit durch die Erfindung der *Belagerungskunst* erreichen. Sollten Sie zu diesem Zeitpunkt mit dem Steinabbau noch beschäftigt sein, und legen Sie auf diese Fertigkeit einen erhöhten Wert, so erfinden Sie diese Technologie.



UNVERZICHTBAR FÜR DEN SIEG - DAS GOLD

„Geld regiert die Welt" - das ist in Age of Empires nicht anders, auch wenn dieses Sprichwort für die Welt von Age of Empires zu „Gold regiert die Welt" umformuliert werden muß.

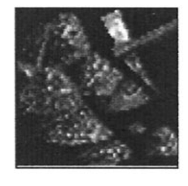
In den frühen Zeitaltern ist die Beschaffung von Gold noch nicht das Staatsziel Nummer 1. Zu diesem Zeitpunkt sind die Ressourcen Nahrung, Holz und (mit Einschränkungen) Stein weitaus wichtiger! Spätestens in der Bronzezeit aber müssen Sie zusehen, daß Sie an - für spätere Spielphasen unverzichtbare - *Goldreserven* gelangen! Sie benötigen das Gold zur Produktion der Priester sowie der schweren Infanterie-, Kavallerie-, Bogenschützen-, Belagerungswaffen- und Marineeinheiten. Ohne Gold können Sie lediglich diejenigen Einheiten produzieren, die Nahrung und Holz für die Produktion verlangen - und mit diesen Einheiten können Sie keinen Staat machen! Zudem benötigen Sie Gold für den unverzichtbaren Wechsel in die Eisenzeit (800 Einheiten), außerdem für einige „HighEnd"-Technologien und - nicht zuletzt - 1.000 Goldeinheiten für den Bau eines Weltwunders. Mit anderen Worten: Ohne Gold haben Sie nicht die Spur einer Chance!

Für die Beschaffung des Goldes stehen Ihnen grundsätzlich zwei Methoden zur Auswahl:

Goldabbau in Goldminen

Wenn Sie auf Goldvorkommen bzw. Goldminen zugreifen können, schicken Sie - wie gesagt spätestens zu Beginn der Bronzezeit - einige Dorfbewohner zum *Goldabbau* zu dieser Position. Liegt die Position des Goldvorkommens weit außerhalb Ihrer Basis, müssen Sie die Goldminen mit mobilen Einheiten oder - sofern erschwinglich - Wachtürmen sichern, da solche Stellungen ein bevorzugtes Angriffsziel für Ihre Gegner darstellen.

Errichten Sie in unmittelbarer Nachbarschaft der Goldminen eine Lagergrube, um den „Goldgräbern" lange Transportwege zu ersparen! Stellen Sie außerdem so viele Dorfbewohner wie möglich zum Goldabbau bei einer weit außerhalb Ihrer Basis liegenden Goldmine bereit, damit die Goldförderung dort zügig vonstatten geht. Hat nämlich einer Ihrer Gegner erst einmal Ihre Aktivitäten dort entdeckt, wird er diese Stellung attackieren!



Erforschen Sie vor Aufnahme der Goldförderung beim Marktplatz die Technologie *Goldabbau* durch einen Mausklick auf die gleichnamige und nebenstehend abgebildete Schaltfläche. Diese Technologie ist bereits in der Jungsteinzeit verfügbar. Der Effekt dieser Technologie besteht jedoch lediglich darin, daß die Goldgräber 13 Einheiten statt der standardmäßigen zehn Einheiten Gold in einem Turnus fördern und zu einer Lagereinrichtung tragen können. Die Ergiebigkeit des Goldvorkommens wird mit dieser Technologie nicht erhöht, sondern lediglich das Abbautempo.





Anders verhält es sich nach der Erforschung der - allerdings erst in der Eisenzeit verfügbaren - Technologie *Münzprägung*. Mit dieser Technologie steigern Sie die Produktivität Ihrer Goldvorkommen um 25 %. Ein Beispiel: Ohne die Technologie *Münzprägung* fördert ein Goldgräber 13 Einheiten Gold. Das betreffende Goldvorkommen ist danach um 13 Einheiten reduziert. Mit der *Münzprägung* fördert der Goldgräber 16 Einheiten Gold, während das Goldvorkommen weiterhin nur um 13 Einheiten reduziert wird. Das heißt, Sie steigern mit der *Münzprägung* die Ergiebigkeit eines Goldvorkommens von z.B. 400 Einheiten auf 500 Einheiten! Wenn Sie zu der späten Spielphase der Eisenzeit also tatsächlich noch auf ein Goldvorkommen zugreifen können und noch fleißig mit dem Goldabbau beschäftigt sind, sollten Sie diese Technologie (im Marktplatz) unbedingt erforschen!

Goldverdienst durch Handel treiben

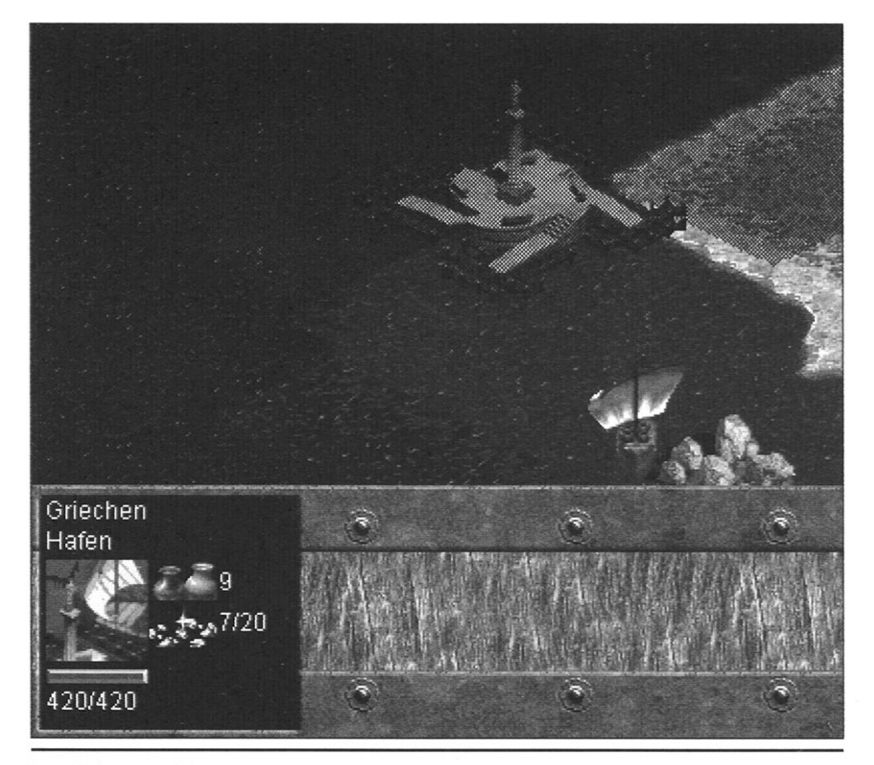
Die zweite Möglichkeit der Goldbeschaffung besteht in der Aufnahme von „Handelsbeziehungen" mit anderen Zivilisationen. Zu diesem Zweck produzieren Sie ein oder mehrere Handelsboote (bzw. die verbesserten Handelsschiffe), laden in diese ein in Ihren Lagern befindliches Gut (Nahrung, Holz, Steine) und schippern dieses Handelsgut zum Hafen einer anderen Zivilisation (einfach mit der rechten Maustaste den Zielhafen anklicken, und die Handelsroute „steht").

Wenn Sie einen solchen schwunghaften Handel aufziehen möchten, beachten Sie dabei die folgenden „goldenen Regeln für Handelstreibende":

- Natürlich dürfen Sie nur mit solchen Gütern handeln, die Sie auch tatsächlich entbehren können! Die gehandelten Güter werden nämlich Ihrem Lagervorrat abgezogen (allerdings nicht dem Lagervorrat des Besitzers des Hafens, mit dem Sie Handel treiben, gutgeschrieben). Die Ressource Stein sollten Sie als Handelsware grundsätzlich immer ausschließen, da diese Ressource jederzeit ein knappes Gut darstellt! Auch wenn Sie temporär 2.000 und mehr Einheiten Steine auf Lager haben, handeln Sie besser mit den wesentlich einfacher wieder zu beschaffenden Gütern Holz und Nahrung - Sie wissen in frühen Spielphasen noch nicht, wann und wo Sie Ihre Steine noch brauchen. Die Handelsware eines Schiffes können Sie übrigens (wenn Sie das Schiff anklicken) in der Statusleiste per Mausklick auf die entsprechende Schaltfläche festlegen. Standardmäßig, d.h. ohne Vorgabe, lädt ein Schiff immer die Ressource Holz!
- Der Bedarf an Handelsgütern von fremden Häfen ist nicht unerschöpflich bzw. unendlich. Jeder Hafen besitzt einen Güterbedarf von maximal 100 Einheiten. Werden Güter bei diesem Hafen angeliefert, reduziert sich der Güterbedarf des betreffenden Hafens um die angelieferte Menge. Der Güterbedarf eines Hafens steigt danach, d.h. nach einer Belieferung, erst langsam wieder an. Den Güterbedarf eines Hafens lesen Sie übrigens (wenn Sie den betreffenden Hafen anklicken) in der Statusleiste unten links beim Symbol mit den Krügen ab. Darunter können Sie auch ablesen, wie viele



Goldeinheiten der betreffende Hafen für eine bestimmte Menge Güter zahlt (z.B. 7/20 = 7 Goldeinheiten für 20 Gütereinheiten). Ist der Güterbedarf eines Hafens bei null angelangt bzw. liegt dieser unterhalb der Menge der Ladung eines lieferbereiten Schiffes, werden keine Güter mehr angenommen, und Ihr Handelsschiff muß vor dem Hafen warten, bis der Güterbedarf des Hafens wieder auf diejenige Menge angestiegen ist, die das Handelsschiff geladen hat. Erst dann kann die Ware gelöscht werden. Überstrapazieren Sie die Belieferung eines Hafens also nicht, indem Sie mehrere Handelsschiffe zu ein und demselben Hafen entsenden! Ihre Schiffe werden in diesem Fall unendlich lange Wartezeiten in Kauf nehmen müssen.



Der Hafen der Griechen hat einen aktuellen Bedarf von neun Gütereinheiten und zahlt sieben Goldeinheiten für 20 Gütereinheiten (s. unten links)

- Ihre in fremden Häfen einlaufenden Handelsschiffe werden natürlich als feindliche Einheiten erkannt und als solche entsprechend behandelt, indem diese unter Feuer genommen werden! Dies kann insbesondere dann zum Problem werden, wenn Ihre Handelsschiffe vor einem fremden Hafen warten müssen, bis dessen Güterbedarf wieder in solche Regionen gestiegen ist, daß die Ladung Ihres Schiffes gelöscht werden kann. Während dieser Wartezeit liegt Ihr Handelsschiff auf dem Präsentierteller und kann von gegnerischen Einheiten in aller Ruhe unter Beschuß genommen werden! Steuern Sie deshalb schwer bewachte feindliche Häfen erst gar nicht an, oder



beseitigen Sie vor Aufnahme der „Handelsbeziehungen“ alle gegnerischen Schiffe und Wachtürme in der Nähe des gegnerischen Hafens.

- Schrecken Sie aber nicht gleich vor jedem Feindbeschuß zurück, und stellen Sie in diesem Fall nicht sofort die Handelsroute ein. Das Handelsboot und das Handelsschiff können mit 200 bzw. 250 Lebenspunkten einiges einstecken! Reparieren Sie beschädigte Handelseinheiten einfach ab und zu!
- Ein spezieller Tip für zwei miteinander verbündete Spieler in einem Mehrspielergefecht: Bauen Sie mit Ihrem Verbündeten mehrere Häfen direkt nebeneinander, und nehmen Sie jeweils mit mehreren Handelsschiffen den Warenaustausch auf. Aufgrund des kurzen Handelsweges wird das Gold Ihrem Konto in Mengen zuströmen! Machen Sie auf diese Weise das „schnelle Geld“.

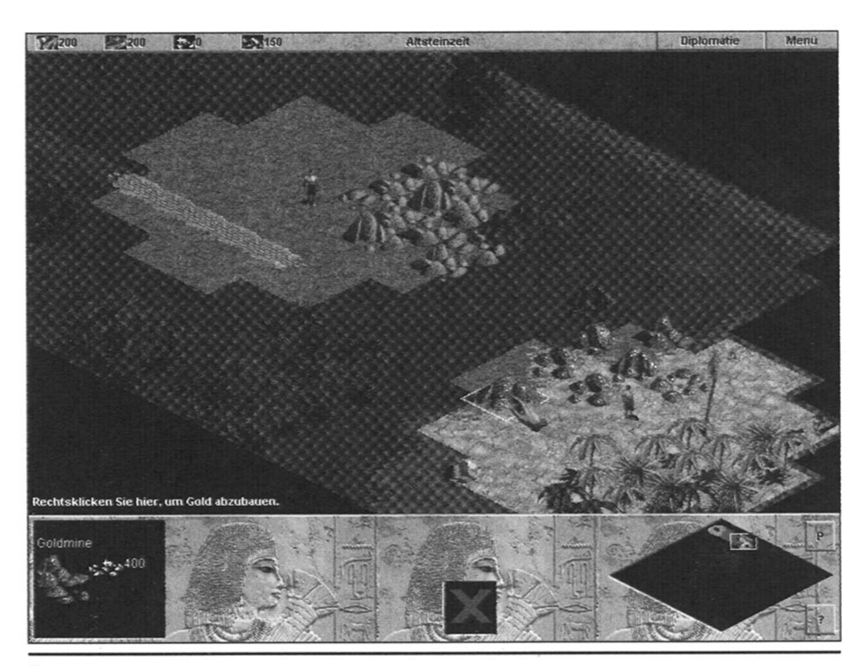
Wichtig: Die langfristige Ressourcenplanung

In vielen Szenarien - insbesondere in Einzelszenarien und Mehrspielergefechten - benötigen Sie am Ende des Spiels eine große Menge der zumeist knappen Rohstoffe Steine und Gold. Wenn Sie in solchen Spielen die Standard-Siegbedingung *Weltwunder* verfolgen, müssen Sie - um mit dem Bau eines Weltwunders zu beginnen - 1.000 Gold- und 1.000 Steineinheiten (zusätzlich 1.000 Holzeinheiten - die Beschaffung von Holz stellt jedoch in den wenigsten Fällen ein Problem dar) auf Lager haben.

Sehen Sie sich daher zu Beginn eines Spieles um, welche Rohstoffe in Ihrer Reichweite liegen bzw. welche Rohstoffe Sie abbauen können, und zählen Sie diese zusammen (klicken Sie eine Rohstoffquelle an, und überprüfen Sie im Statusfenster, wie viele Ressourcen die betreffende Quelle beinhaltet). Kommt bei dieser Planung z.B. eine nur leicht über 1.000 Einheiten liegende Versorgung mit Gold oder Steinen heraus, müssen Sie den Verbrauch dieser Ressourcen in der Folgezeit stark einschränken bzw. sorgfältig planen, damit Sie z.B. zum Schluß noch die Möglichkeit haben, das geforderte Weltwunder zu errichten. Erkennen Sie andererseits bei dieser Planung direkt, daß der Bau eines Weltwunders für Sie aufgrund einer Unterversorgung mit einer Ressource nicht in Frage kommt, konzentrieren Sie sich direkt auf ein anderes Standardziel (z.B. Eroberung).

Planen Sie also immer sorgfältig. Eruieren Sie erst einmal Ihre Ressourcenmöglichkeiten, bevor Sie dieselben mit vollen Händen ausgeben und erst hinterher bemerken, daß Sie diese Ressourcen an anderer, fortgeschrittener Stelle viel dringender benötigt hätten!





Überprüfen Sie frühzeitig die Ihnen zur Verfügung stehenden Ressourcen, und planen Sie sorgfältig



Technologien und Entwicklungen

Der Erfolg bei Age of Empires wird in entscheidendem Maße vom Fortschritt Ihrer Zivilisation in jedem Zeitalter bzw. von den dort durchgeführten Entwicklungen beeinflußt. Jedes Szenario ist ein Entwicklungswettlauf mit dem Gegner, bei dem Sie auf keinen Fall ins Hintertreffen geraten dürfen. Ansonsten müssen Sie immer wieder frustriert feststellen, daß Ihre Gegner Sie bereits mit Kavallerie und Breitschwertkämpfern angreifen, während Sie immer noch mit Axtkämpfern durch das Gelände stolpern.

In den seltensten Fällen bzw. Szenarien werden Sie jedoch sämtliche möglichen Entwicklungen der einzelnen Zeitalter durchführen können - erstens würde dies zu viele Ressourcen verschwenden, die Sie an anderer Stelle sinnvoller einsetzen können, zweitens fehlt Ihnen für die Erforschung sämtlicher Technologien zumeist schlicht und einfach die Zeit, da der Gegner sehr oft schneller, als Sie gucken können, mitten in Ihrem Lager steht und Ihre Errungenschaften zu Kleinholz verarbeitet. Drittens hängen Ihre Forschungsmöglichkeiten natürlich auch in ganz besonderem Maße von der gewählten Kultur ab, d.h. nicht alle Kulturen können jede Forschung betreiben (vgl. dazu das Kapitel *Die Kulturen - Auswahl und Strategien* sowie die Original-Faltkarte)!

Welchen Weg Sie bezüglich des spielentscheidenden Elements der Technologieforschung im Laufe eines Szenarios beschreiten, hängt darüber hinaus von vielen weiteren individuellen Faktoren ab, z.B. von der Szenarioaufgabe, von der Kartenbeschaffenheit (viel Wasser, viel Land usw.), vom Verhalten des Gegners, von der gewählten bzw. zugeteilten Kultur, vom Spielverlauf - um nur einige zu nennen. Trotzdem existieren in jedem Zeitalter einige wichtige Forschungsaufgaben und Technologieentwicklungen, die Sie in *jedem* Szenario durchführen bzw. erforschen müssen. Die folgenden Abschnitte geben Ihnen einen Überblick darüber, welche dies sind, und welche Technologien Sie in welchem Zeitalter sinnvollerweise erforschen. Zudem erhalten Sie einen Überblick über die wichtigsten Gebäude und erfahren, wann Sie diese errichten sollen.



DIE ALTSTEINZEIT

Viel Zeit werden und sollten Sie in dieser grauen Vorzeit der Altsteinzeit nicht verbringen. Dementsprechend wenig umfangreich sind die Produktionen und Entwicklungen in diesem Zeitalter:



Errichten Sie lediglich mindestens zwei Gebäude aus der Altsteinzeit (Kornspeicher, Hafen, Lagergrube oder Kaserne), um die Vorbedingung für den Wechsel in das neue Zeitalter zu schaffen. Produzieren Sie ausreichend Dorfbewohner, und sammeln Sie dann die erforderlichen 500 Nahrungseinheiten, um zur Jungsteinzeit voranschreiten zu können. Haben Sie 500 Nahrungseinheiten auf Lager, klicken Sie im Dorfzentrum die nebenstehend abgebildete Schaltfläche an. Mehr gibt es in der Altsteinzeit nicht zu tun!

DIE JUNGSTEINZEIT

Es stehen in diesem neuen Zeitalter die ersten Upgrades und Technologien zur Verfügung. Ihre Strategie wird nun schon entscheidend von Ihrer weiteren Vorgehensweise geprägt.



Ihr erstes Ziel in der Jungsteinzeit sollte immer die Errichtung des nun zur Verfügung stehenden *Marktplatzes* sein! Dieses Gebäude ist bezüglich der dort durchzuführenden Entwicklungen der wichtigste Forschungsort des ganzen Spiels! Zudem benötigen Sie den Marktplatz, um Bauernhöfe errichten zu können. Diese Nahrungsquellen müssen Sie spätestens dann errichten, wenn die natürlichen Nahrungsquellen vom Beginn (Gazellen, Beeren, Fische usw.) zur Neige gehen. Achtung: Um einen Marktplatz errichten zu können, müssen Sie einen Kornspeicher gebaut haben! Sollten Sie noch keinen *Kornspeicher* errichtet haben, so holen Sie dies spätestens jetzt nach (achten Sie auf den Standort des Kornspeichers, vgl. das Kapitel *Die Nahrungsbeschaffung*).

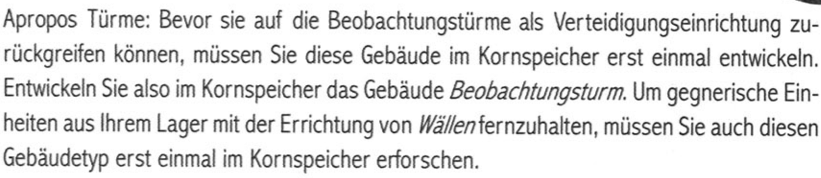




Im Hinblick auf produktivere Bauernhöfe entwickeln Sie nach Fertigstellung des Marktplatzes auch vorzugsweise direkt die Technologie der *Domestizierung*. Ihre später errichteten Bauernhöfe verfügen mit dieser Technologie über 75 Nahrungseinheiten mehr. Außerdem stellen Sie Ihren Holzfällern anschließend die Technologie der *Holzverarbeitung* bereit, um für eine schnellere und effizientere Holzproduktion zu sorgen (+2 Fertigkeitspunkte beim Holzfällen). Der Nebeneffekt dieser Technologie, die um einen Punkt erhöhte Reichweite für Fernwaffen, kommt Ihnen in dem Fall zugute, in dem Sie Ihre Stellung zu dieser frühen Phase mit Türmen oder Bogenschützen verteidigen wollen.







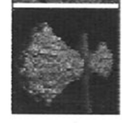
Apropos Türme: Bevor sie auf die Beobachtungstürme als Verteidigungseinrichtung zurückgreifen können, müssen Sie diese Gebäude im Kornspeicher erst einmal entwickeln. Entwickeln Sie also im Kornspeicher das Gebäude *Beobachtungsturm*. Um gegnerische Einheiten aus Ihrem Lager mit der Errichtung von *Wällen* fernzuhalten, müssen Sie auch diesen Gebäudetyp erst einmal im Kornspeicher erforschen.



Sollten Sie Ihre Stellung tatsächlich zu diesem frühen Zeitpunkt mit Türmen und Wällen sichern wollen, benötigen Sie eine beträchtliche Menge der Ressource Stein. Da Sie in den seltensten Fällen mit einem hohen Lagervorrat dieses Rohstoffes ein Spiel beginnen, müssen Sie deshalb einige Dorfbewohner zu Steinhauern umfunktionieren und zu einem Steinvorkommen entsenden. Bevor Ihre Jungs mit dem „Steine kloppen" beginnen, sollten Sie die Effizienz Ihrer Steinhauer durch die Erfindung der Technologie *Steinabbau* (im Marktplatz) erhöhen. Mit dieser Technologie geht der Steinabbau wesentlich flotter vonstatten.



Anschließend begeben Sie sich schleunigst an die Errichtung der Militärgebäude. Das erste Gebäude dieser Art ist die *Kaserne* (falls Sie dieses nicht schon in der Altsteinzeit errichtet haben). Die Kaserne ist Voraussetzung, um die beiden nächsten Militärgebäude *Bogenschießanlage* und *Stall* in Ihrem Lager plazieren zu können. Sollten Sie in der Altsteinzeit auch noch keinen *Hafen* (für den Bau von Fischerbooten) errichtet haben, müssen Sie auch den Bau dieses Gebäudes (als Produktionsstätte für Kriegsschiffe) mit ins Kalkül nehmen. Selten brauchen Sie jedoch alle vier Militärgebäude! Bauen Sie nur diejenigen Ausbildungseinrichtungen, in denen Sie Einheiten errichten können, die Ihr Volk produzieren kann und die zur jeweiligen Spielsituation passen!

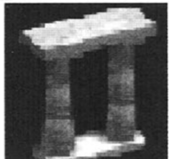


Nach dem Bau der Kaserne steht Ihnen auch bereits das erste militärische Upgrade - nämlich *Axtkämpfer* - zur Verfügung, das Sie auch direkt durchführen sollten. Sie rüsten somit die Infanterieeinheit Knüppelschläger zu der wesentlich stärkeren Einheit Axtkämpfer auf. Danach sollten Sie einige *Axtkämpfer* und *Bogenschützen* zum Schutz Ihres Lagers produzieren - andere militärische Einheiten stehen Ihnen in der Jungsteinzeit nicht zur Verfügung. Einen im Stall ausgebildeten *Späher* nutzen Sie, um die Karte zu erforschen. Dasselbe können Sie auch mit einem im Hafen produzierten *Erkundungsschiff* durchführen.



Außerdem stehen Ihnen in der Jungsteinzeit in der Lagergrube auch schon einige Rüstungs- und Angriffs-Upgrades zur Auswahl, nämlich (von oben nach unten): *Metallverarbeitung*, *Lederrüstung für Infanterie*, *Lederrüstung für Bogenschützen* und *Lederrüstung für Kavallerie*. Die Durchführung dieser Upgrades ist im Prinzip nie verkehrt! Upgraden Sie die Rüstungs- und Angriffsstärke jedoch nur für solche Truppenteile, die Sie tatsächlich auch in der Hauptsache benutzen! Beurteilen Sie jeweils situationsbedingt, ob die Lagergruben-Upgrades für Sie bereits in der Jungsteinzeit siegesrelevant sind oder ob Sie diese Upgrades zu einem späteren Zeitpunkt nachholen und Ihre Ressourcen in der Jungsteinzeit für andere Dinge einsetzen.



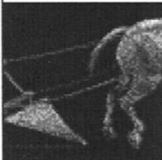


Damit sind die wichtigsten Entwicklungen und Gebäudeproduktionen der Jungsteinzeit aber auch schon abgeschlossen. Sammeln Sie nun die erforderlichen 800 Nahrungseinheiten, um in die Bronzezeit zu wechseln. Weist Ihr Nahrungsbestand einen Wert von 800 Einheiten auf, und haben Sie zwei Gebäude aus der Jungsteinzeit (Marktplatz, Stall, Bogenschießanlage) errichtet, klicken Sie im Dorfzentrum auf die nebenstehend abgebildete Schaltfläche, um in das nächste Zeitalter voranzuschreiten.

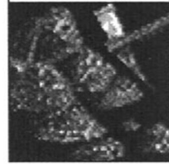
DIE BRONZEZEIT

Es geht ans Eingemachte! Die Bronzezeit bietet Ihnen eine solche Fülle von möglichen Upgrades, Entwicklungen, Technologien und neuen Gebäuden, daß Sie wirklich die Qual der Wahl haben. Ihre Strategie wird von Ihren Produktions- und Entwicklungsentscheidungen in der Bronzezeit für den Rest des Spieles entscheidend geprägt. Überlegen Sie sich deshalb gut, welche Technologien Sie erforschen, welche Upgrades Sie durchführen, auf welche Einheitengruppen bzw. Waffengattungen Sie sich konzentrieren usw.









Die ersten wichtigen und *immer*, d.h. in jedem Szenario zu erforschenden Technologien, finden Sie im Marktplatz. Dort müssen Sie (in dieser Reihenfolge) *alle* folgenden Technologien erforschen: Das *Rad* beschleunigt Ihre Dorfbewohner bzw. Ihre Bauarbeiter, Bauern, Holzfäller usw. um 30 %. Mit diesem Tempozuwachs gewinnen Sie natürlich in allen Bereichen eine Menge Zeit - erfinden Sie das Rad deshalb sofort zu Beginn der Bronzezeit! Die Erfindung des *Pflugs* bringt Ihnen die zweite Weiterentwicklung des Outputs Ihrer Bauernhöfe. Zukünftig errichtete Bauernhöfe bringen mit der Technologie *Pflug* einen um weitere 75 Nahrungseinheiten erhöhten Ausstoß. Die Erforschung des *Handwerks* verbessert ein weiteres Mal Ihre Holzproduktion, indem jeder Holzfäller zwei zusätzliche Einheiten Holz - in derselben Zeit wie vorher - fällt und transportiert. Zusätzlich wird wieder die Reichweite Ihrer Fernwaffen (Bogenschützen, Belagerungswaffen, Türme, Schiffe) um einen Punkt erhöht! Schließlich müssen Sie in der Bronzezeit auch (spätestens) damit beginnen, an das für den weiteren Spielverlauf unverzichtbare Gold zu gelangen. Um die jetzt beginnende Goldförderung zu forcieren, erfinden Sie im Marktplatz schließlich noch die Technologie des *Goldabbaus*, mit der die Förderung des Goldes wesentlich schneller vonstatten geht.

In einer *Lagergrube* stehen Ihnen zunächst einmal die Entwicklung der verbesserten Rüstungs- und Angriffsstärken offen - welche dies im einzelnen sind, entnehmen Sie bitte dem Original-Faltblatt. Welche dieser Verbesserungen Sie im einzelnen entwickeln, hängt wiederum von der jeweiligen Situation ab. Entwickeln Sie auch in der Bronzezeit nur diejenigen *Rüstungs- und Angriffsstärke-Upgrades* für solche Truppenteile, die Sie im weiteren Spielverlauf beabsichtigen einzusetzen! Im *Kornspeicher* können Sie zudem die Gebäude *Abwehrturm* und den *Mittelstarken Wall* erforschen. Basiert Ihre Strategie auf dem Aufbau einer gesicherten Festung, sollten Sie diese beiden Gebäude auf jeden Fall entwickeln.

Danach sollten Sie höher entwickelte Militäreinheiten erforschen. Entwickeln Sie jedoch nicht alle höheren Einheiten jeder Waffengattung, sondern konzentrieren Sie Ihr Forschungsstreben auf diejenigen Einheiten bzw. Waffengattungen, auf die Sie im späteren Spielverlauf setzen, also z.B. Infanterie, Bogenschützen usw. Dazu wählen Sie natürlich nur diejenigen Waffengattungen aus, die Ihr Volk besonders gut beherrscht. Achtung: Die nachfolgend aufgeführten Entwicklungen und Produktionen können nicht von allen Völker durchgeführt werden (vgl. dazu das Original-Faltblatt)!



Wenn Sie Ihre Gegner mit einigen Angriffen von hoher See aus zusetzen wollen, sollten Sie zu Beginn der Bronzezeit zuerst die *Kriegsgaleere* entwickeln. Nebenstehend abgebildet finden Sie oben die Schaltfläche für den Start der Forschung dieses Schiffes, darunter ist das später zu findende Produktions-Icon für die Kriegsgaleere abgebildet. Die Kriegsgaleere eignet sich als Angriffseinheit in der frühen Bronzezeit vor allem deshalb besonders gut, da für die Entwicklung und die Produktion dieser Einheit kein Gold verlangt wird! Im Hafen können Sie übrigens auch jetzt die verbesserten Versionen Fischkutter und Handelsschiff entwickeln. Greifen Sie auf diese Entwicklungen aber nur dann zu, wenn Sie die „Basisversionen" dieser Einheiten (das Fischerboot und das Handelsboot) zu diesem Zeitpunkt intensiv nutzen.





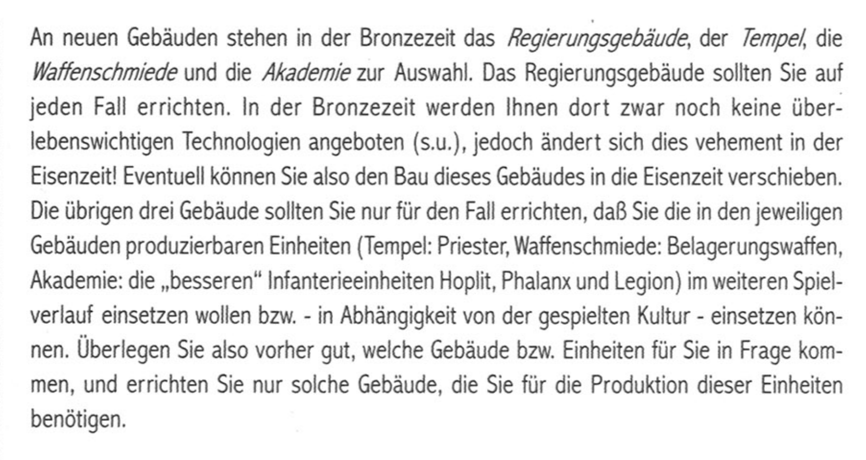
Auch in der Bogenschießanlage kommen Sie - zumindest was die Weiterentwicklungen betrifft - noch ohne die Ressource Gold aus. Mit den Entwicklungen des *Verbesserten Bogens* und des *Kompositbogens* stehen Ihnen zuerst der *Verbesserte Bogenschütze* und danach der sehr leistungsfähige *Kompositbogenschütze* zur Verfügung (die Option des *Verbesserten Bogenschützens* fällt allerdings nach der Entwicklung des Kompositbogens weg). Achten Sie aber darauf, daß Sie für die Produktion der beiden letztgenannten Einheiten Gold benötigen (20 Einheiten)!



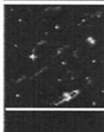
Die Weiterentwicklungen - und übrigens auch die nachfolgenden Produktionen - in der Kasernen, verlangen dagegen schon eine - wenn auch noch sehr geringe - Menge der Ressource Gold. Für die Entwicklung des *Kurzschwertes* müssen Sie 50 Goldeinheiten aufwenden. Danach steht Ihnen die Einheit des *Kurzschwertkämpfers* zur Verfügung. Direkt anschließend können Sie das *Breitschwert* entwickeln (verlangt ebenfalls 50 Goldeinheiten), um nachfolgend auf die leistungsfähigere Infanterieeinheit *Breitschwertkämpfer* zuzugreifen. Der Kurzschwertkämpfer steht allerdings nach der Erfindung des Breitschwertes als Produktionsoption nicht mehr zur Verfügung!

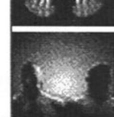


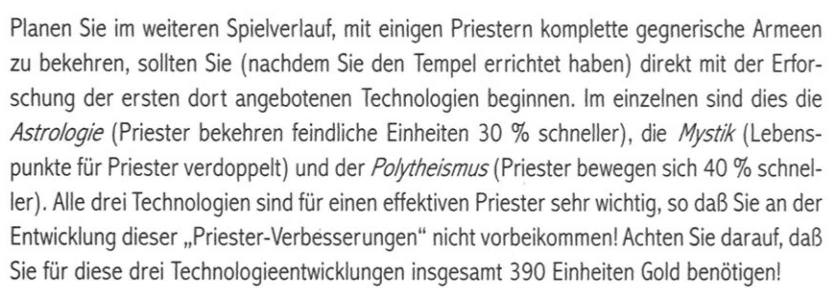




An neuen Gebäuden stehen in der Bronzezeit das *Regierungsgebäude*, der *Tempel*, die *Waffenschmiede* und die *Akademie* zur Auswahl. Das Regierungsgebäude sollten Sie auf jeden Fall errichten. In der Bronzezeit werden Ihnen dort zwar noch keine überlebenswichtigen Technologien angeboten (s.u.), jedoch ändert sich dies vehement in der Eisenzeit! Eventuell können Sie also den Bau dieses Gebäudes in die Eisenzeit verschieben. Die übrigen drei Gebäude sollten Sie nur für den Fall errichten, daß Sie die in den jeweiligen Gebäuden produzierbaren Einheiten (Tempel: Priester, Waffenschmiede: Belagerungswaffen, Akademie: die „besseren" Infanterieeinheiten Hoplit, Phalanx und Legion) im weiteren Spielverlauf einsetzen wollen bzw. - in Abhängigkeit von der gespielten Kultur - einsetzen können. Überlegen Sie also vorher gut, welche Gebäude bzw. Einheiten für Sie in Frage kommen, und errichten Sie nur solche Gebäude, die Sie für die Produktion dieser Einheiten benötigen.







Planen Sie im weiteren Spielverlauf, mit einigen Priestern komplette gegnerische Armeen zu bekehren, sollten Sie (nachdem Sie den Tempel errichtet haben) direkt mit der Erforschung der ersten dort angebotenen Technologien beginnen. Im einzelnen sind dies die *Astrologie* (Priester bekehren feindliche Einheiten 30 % schneller), die *Mystik* (Lebenspunkte für Priester verdoppelt) und der *Polytheismus* (Priester bewegen sich 40 % schneller). Alle drei Technologien sind für einen effektiven Priester sehr wichtig, so daß Sie an der Entwicklung dieser „Priester-Verbesserungen" nicht vorbeikommen! Achten Sie darauf, daß Sie für diese drei Technologieentwicklungen insgesamt 390 Einheiten Gold benötigen!



Ihren Forschungsdrang im Regierungsgebäude sollten Sie zu diesem Zeitpunkt noch unterdrücken! Eventuell ist die Erfindung des *Hochadels* (+15 % Lebenspunkte für Kavallerieeinheiten) für Sie von Interesse, allerdings nur für den Fall, daß Sie im Spielverlauf auf Kavallerieeinheiten setzen. Ansonsten sollten Sie sich diese relativ teure Technologie (120 Goldeinheiten) unbedingt sparen. Ähnlich verhält es sich mit der Entwicklung der *Architektur* (+33 % schnelleres Errichten von Gebäuden; +20 % Lebenspunkte für Gebäude und Wälle). Die schnellere Gebäudeerrichtung können Sie zu dieser späten Phase nur noch für neu zu errichtende Bauernhöfe und - in diesem Fall ist die Erforschung der Architektur allerdings ein „Muß" - für die Errichtung eines Weltwunders nutzen. Wenn Sie sich mit Wällen an einer exponierten Position „eingeigelt" haben und unter permanenten Angriffen leiden müssen, ist die mit der Erfindung der Architektur einhergehende 20%ige Lebenspunkte-Erhöhung der Wälle natürlich auch eine feine Sache.



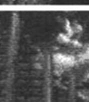
Wie bereits gesagt: Es stehen Ihnen unzählige Produktions- und Technologiemöglichkeiten in der Bronzezeit offen, die Sie auf gar keinen Fall alle benötigen. Wählen Sie aus den vorgenannten Möglichkeiten diejenigen aus, die am besten zu Ihrer Strategie und zu Ihrer Kultur passen. Haben Sie schließlich zwei der insgesamt vier „neuen" Gebäude aus der Bronzezeit (s.o.) errichtet und die erforderlichen 1.000 Nahrungseinheiten und 800 Goldeinheiten beisammen, wechseln Sie durch einen Mausklick auf die nebenstehend abgebildete Schaltfläche in das letzte Zeitalter von Age of Empires - die Eisenzeit.



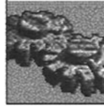
DIE EISENZEIT

Die Eisenzeit ist vornehmlich für die Entwicklung der „HighEnd"-Einheiten und -Technologien verantwortlich. Neue Gebäudeoptionen kommen in der Eisenzeit nicht hinzu, sieht man einmal von dem Weltwunder und den (allerdings erst zu erforschenden) Verteidigungsanlagen *Wachturm*, *Geschützturm* und *Befestigungsanlage* ab. Die Technologien und Weiterentwicklungen der Eisenzeit sind teilweise horrend teuer (z.B. die Entwicklung des Schweren Kriegsschiffes verlangt 2.000 Nahrungseinheiten und 900 Holzeinheiten), so daß Sie die Auswahl der zu entwickelnden Technologien in der Eisenzeit noch gewissenhafter vornehmen müssen als im Zeitalter davor. Sie können nicht alles entwickeln und erforschen, und: Sie brauchen das auch gar nicht! Trotzdem: Einige Technologien sind wiederum so wichtig, daß Sie diese sofort und in jedem Spiel bzw. Szenario in Angriff nehmen sollten! Führen Sie dabei so viele Technologieentwicklungen wie möglich parallel durch.





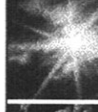
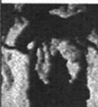




Erstes Ziel sind wiederum die Technologien des Marktplatzes. Zunächst einmal erhöhen Sie das Output Ihrer Bauernhöfe um weitere 75 Nahrungseinheiten durch die Erfindung der *Bewässerung und* die Reichweite Ihrer Fernwaffen um einen Punkt sowie die Fertigkeit Ihrer Holzfäller um zwei Punkte durch die Erforschung der *Handwerkskunst*. Die *Belagerungskunst* entwickeln Sie nur dann, wenn Sie zu diesem Zeitpunkt noch an den Steinabbau denken müssen (+ 3 Punkte bei der Fertigkeit des Steinabbaus) und wenn Sie Ihre Offensive mit Dorfbewohnern durchführen. Der Erforschung der *Münzprägung* sollten Sie sich dann auf jeden Fall widmen, wenn Sie noch fleißig mit dem Abbau der Ressource Gold beschäftigt sind. Aus den noch bestehenden Goldvorkommen können Ihre Goldgräber dank der Münzprägung 25 % mehr Gold gewinnen!

Das Regierungsgebäude sollte zu Beginn der Eisenzeit Ihre nächste Anlaufstelle sein. Dort finden Sie einige sehr wichtige Technologien des neuen Zeitalters. Forschungsziel Nummer 1 ist die Erfindung der *Ballistik*. Mit dieser Technologie verbessern Sie die Zielgenauigkeit und Treffsicherheit von Fernwaffen und Belagerungswaffen, indem diese Einheiten zukünftig dank der Ballistik dorthin schießen, wo das Zielobjekt sein wird, wenn das Geschoß auftrifft, anstatt dorthin zu schießen und zu zielen, wo sich das Zielobjekt im Moment des Abschusses befindet. Zudem ist die Ballistik die Voraussetzung für die Entwicklung der Geschütztürme! Eine weitere Verbesserung erfahren Ihre Fernwaffen durch die Erfindung der *Alchimie*. Mit dieser Technologie erhöhen Sie die Angriffsstärke dieser Einheiten um einen Punkt. Ihre Einheiten nehmen die Gegner nach Erforschung der Alchimie mit „Feuerkugelgeschossen" aufs Korn. Die *Technik* erfinden Sie nur für den Fall, daß Ihre Strategie bzw. Offensive auf Belagerungswaffen basiert (+2 Punkte Reichweite für Belagerungswaffen) oder wenn Sie Ihre Flotte durch das schwere Kriegsschiff erweitern möchten - für dessen Entwicklung ist die Technologie *Technik* nämlich Voraussetzung. Die vierte im Regierungsgebäude verfügbare Technologie der *Aristokratie* ist nur von Interesse, wenn Sie Ihrer Armee im großen Umfang Akademie-Infanterieeinheiten bescheren.




Sollten Sie in einem laufenden Spiel verstärkt Priester einsetzen (und das sollten Sie eigentlich, sofern möglich, immer tun) müssen Sie nun die neuen verfügbaren Priester-Weiterentwicklungen im Tempel erforschen. Erforschen Sie dort (in dieser Reihenfolge) das *Leben nach dem Tod* (+3 Punkte Reichweite für Priester), den *Fanatismus* (Priester erholen sich nach Bekehrung einer Einheit um 50 % schneller) und den *Monotheismus* (Priester können feindliche Priester und Gebäude bekehren, außer Dorfzentren und ein Weltwunder). Beachten Sie, daß Sie für die vorgenannten drei Entwicklungen insgesamt 775 Einheiten Gold benötigen! Die vierte Tempel-„Technologie" des *Heiligen Krieges* können Sie sich sparen, es sei denn, Sie legen Wert auf „starke" Dorfbewohner auf Kosten deren Arbeitsfleißes.

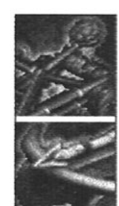


Wenn Sie Ihre Strategie auf den Ausbau einer starken Festung mit Wällen und Verteidigungstürmen ausgelegt haben, sind die Eisenzeit-„Technologien" des Kornspeichers für Sie ein Muß! Mit der Erfindung der *Befestigungsanlage* und des *Wachturms* verleihen Sie Ihrer befestigten Stellung bereits die Charaktereigenschaft „uneinnehmbar" (alle bestehenden Wälle und Türme werden übrigens nach Erfindung der beiden vorgenannten Gebäudetypen automatisch upgegradet)! Das „Highlight" einer jeder Festung stellen jedoch die *Geschütztürme* dar (Obacht: zuvor muß die Ballistik erfunden worden sein, s.o.). Mit 20 Angriffspunkten ist der Geschützturm in der Lage, ganze gegnerische Armeen aufzuhalten, insbesondere dann, wenn Sie zusätzlich einige Reichweiten-Upgrades für Fernwaffen (s.o.) durchgeführt haben. Dementsprechend hoch sind allerdings die Entwicklungskosten dieser Verteidigungsanlage: Für die Entwicklung des Geschützturmes müssen Sie 1.800 Nahrungseinheiten und 750 Steineinheiten „auf den Tisch des Hauses legen".



Wenn Sie Ihre Strategie auf die Beherrschung der Meere gerichtet haben, ist im neuen Zeitalter der Eisenzeit Ihre Zeit gekommen! Im Hafen werden Ihnen endlich diejenigen Weiterentwicklungen angeboten, die Sie für eine wirklich starke Flotte benötigen. Entwickeln Sie nacheinander die *Trireme*, die *Katapult-Trireme* und den Stolz einer jeden Flotte, das *Schwere Kriegsschiff.* Diese Entwicklungen sind in der Gesamtheit aber nicht gerade billig! Für diese drei Entwicklungen müssen Sie insgesamt 2.550 Nahrungseinheiten und 1.100 Holzeinheiten aufbringen, wobei natürlich die Entwicklung des Schweren Kriegsschiffes den stärksten Schlag ins Kontor bedeutet. Eventuell sollten Sie deshalb zuerst die Trireme und die Katapult-Trireme entwickeln (mit diesen beiden Einheiten setzen Sie Ihren Gegnern schon mehr als heftig zu) und entwickeln das Schwere Kriegsschiff zu einem späteren Zeitpunkt, wenn Sie die erforderlichen 2.000 Nahrungseinheiten und 900 Holzeinheiten beisammen haben. Aber immerhin benötigen Sie kein einziges Gramm Gold für die Entwicklung der schweren Marineeinheiten, beachten Sie das!





Auch die Belagerungswaffen kommen in der Eisenzeit nun voll zur Geltung (siehe Waffenschmiede)! Ohne Weiterentwicklung steht Ihnen im neuen Zeitalter bereits das Katapult und die Balliste zur Verfügung (sofern Ihre Kultur Zugriff auf diese Einheiten hat). Darüber hinaus werden Ihnen die Weiterentwicklungen *Schweres Katapult* (Entwicklungskosten: 1.800 Nahrungseinheiten und 900 Holzeinheiten!) und *Helepolis* (Entwicklungskosten: 1.500 Nahrungseinheiten, 1.000 Holzeinheiten!) angeboten. Das Schwere Katapult erfreut Sie im Vergleich zum normalen Katapult mit der doppelten Anzahl von Lebenspunkten und einem größeren Zerstörungsradius, während die Helepolis im Vergleich zur Balliste die doppelte Feuergeschwindigkeit und eine höhere Reichweite aufweist! Die Verbesserungen des Schweren Katapults und der Helepolis sind also durchaus dramatisch gut und rechtfertigen die hohen Entwicklungskosten!

Darüber hinaus bieten alle übrigen Militärgebäude in der Eisenzeit eine Vielzahl von Weiterentwicklungen, die hier jedoch nicht alle einzeln aufgeführt werden sollen. Viele dieser Weiterentwicklungen sind auch meistens gar nicht nötig. Ein Beispiel: Die wirkungsvollste Kavallerieeinheit, der Kriegselefant, steht Ihnen in der Eisenzeit auch ohne eine vorher durchzuführende Weiterentwicklung zur Verfügung, sofern Ihre Kultur auf diese Einheit zugreifen kann. In diesem Fall können Sie sich die relativ teuren Entwicklungen der Schweren Kavallerie und des schwer gepanzerten Reiters schlicht und einfach sparen, da Sie mit dem Kriegselefanten mehr als gut genug bedient sind. Sollte Ihre Kultur jedoch nur zu einer der beiden letztgenannten Einheiten im „hohen“ Kavalleriebereich Zugang haben, so müssen Sie die Entwicklung dieser Einheit allerdings sehr wohl durchführen.

Dasselbe trifft auf die Bogenschützen-Weiterentwicklungen zu. Überlegen Sie sich die Entwicklung des schwer berittenen Bogenschützens, da Ihnen in der Eisenzeit der Elefantenschütze und der berittene Bogenschütze standardmäßig, d.h. ohne eine durchzuführende Entwicklung, zur Verfügung stehen.

Lediglich im Infanteriebereich (sowohl in der Kaserne als auch in der Akademie) werden Ihnen standardmäßig keine besseren Einheiten angeboten. Sollten Sie während eines Spiels auf die Infanterie setzen, müssen Sie die „besseren“ Infanterieeinheiten Langschwertkämpfer und Legion (in der Kaserne) sowie Phalanx und Zenturio (in der Akademie) entwickeln.

Vergessen Sie auch nicht die Rüstungs- und Angriffsstärken-Upgrades in der Lagergrube. In der Eisenzeit stehen Ihnen dort die Metallurgie (+3 Punkte Angriffsstärke für Nahkampfeinheiten!), das Eisenschild und das Kettenhemd für alle Waffengattungen zur Verfügung. Entwickeln Sie jedoch nur diejenigen Upgrades für solche Waffengattungen, die Sie im laufenden Spiel in der Mehrzahl einsetzen.



Die Kulturen - Auswahl und Strategien

Wenn Sie glauben, daß die Wahl einer Kultur bzw. eines Volkes zu Beginn eines Spiels dasselbe ist wie die Auswahl einer Farbe beim Mensch-ärger-Dich-nicht-Spiel, dann sollten Sie ganz schnell umdenken! Jede der insgesamt zwölf Kulturen in Age of Empires weist nämlich ein ganz eigenes Charakterprofil bezüglich ihrer Fähigkeiten und Defizite in puncto Entwicklungsmöglichkeiten, Ökonomie, Verteidigungsstärke usw. auf, so daß die Wahl der „richtigen" Kultur zu Beginn eines Spiels ganz entscheidend ist!

Die Wahl des „richtigen" Volkes kann dabei so entscheidend sein, daß ein unerfahrener Spieler mit der richtigen Kultur-Wahl einen erfahrenen Spieler, der die Wahl eines Volkes nicht gewissenhaft vornimmt, nach Belieben schlagen kann! Zu Beginn eines Matches stehen Sie also bereits vor einer wichtigen Entscheidung, die über Sieg oder Niederlage entscheidet. Treffen Sie Ihre Wahl deshalb sorgfältig!

Die Auswahl einer Kultur ist jedoch nicht in allen Spielen möglich. In Kampagnen beispielsweise, müssen Sie mehrere Szenarien mit ein und derselben Kultur auskommen - ob Sie wollen oder nicht. In Einzelszenarien und in Mehrspielergefechten dagegen haben Sie die Möglichkeit, eine Kultur zu Beginn des Spiels frei zu wählen. Nach welchen Kriterien Sie Ihre Kultur-Wahl dabei treffen sollten, erfahren Sie im ersten Abschnitt dieses Kapitels.

In denjenigen Spielen dagegen, in denen die Kultur fest vorgegeben ist (z.B. in Kampagnen), müssen Sie über die Vor- und Nachteile der eigenen Kultur und der Kulturen Ihrer Gegner bestens informiert sein, um Ihre Strategien möglichst effizient danach auszurichten. Welche Vor- und Nachteile die insgesamt zwölf Kulturen in Age of Empires bieten und welche Strategien sich für jede einzelne Kultur empfehlen, erfahren Sie im zweiten Abschnitt.



Die Option *Vollständiger Technologiebaum*

Eine Sache vorweg: Die Auswahl einer Kultur und der Einsatz von kulturspezifischen Taktiken ist natürlich nur in solchen Einzelszenarios und Mehrspielergefechten von Interesse, in denen die Option *Vollständiger Technologiebaum* deaktiviert bleibt! Ist diese Option aktiviert, hat jede Kultur den Zugriff auf jede Einheit und jede Technologie, und die völkerspezifischen Vorteile und Bonus-Eigenschaften entfallen. In diesem Fall ist die Wahl eines Volkes wirklich nichts anderes als die Wahl einer Farbe beim Mensch-ärgere-Dich-nicht-Spiel!

Age of Empires bezieht seinen Reiz aber gerade aus der Tatsache, daß Sie sich vor und während des Spiels auf die Stärken Ihrer eigenen Kulturen einrichten müssen und andererseits die Schwächen gegnerischer Kulturen ausnutzen können! Die Verfolgung und erfolgreiche Durchführung von dazu geeigneten Strategien macht den wahren Feldherren aus! Überlegen Sie sich die Aktivierung der Option *Vollständiger Technologiebaum* also immer gut - Sie berauben das Spiel damit um eines seiner hervorragendsten Features!

AUSWAHLKRITERIEN

Orientieren Sie sich bei der Auswahl einer Kultur zu Beginn eines Spiels an folgenden Gegebenheiten:

1. Schauen Sie sich zuvor die Karte an (sofern möglich), auf der das Spiel stattfindet! Einige Kulturen eigenen sich bei bestimmten landschaftlichen Begebenheiten besser als andere! Besteht die Karte z.B. aus großen Wasserflächen mit vielen kleinen Inseln, so wählen Sie bevorzugt eine Kultur, die Vorteile im maritimen Bereich besitzt! Auf solch einer Karte dürfen Sie natürlich auf gar keinen Fall den Stamm der Babylonier wählen, die den Schiffs- und Bootsbau nur bedingt beherrschen. Findet das Spiel dagegen auf einer Karte statt, die zum Großteil Hochlandflächen, Wälder, Schluchten usw. aufweist, wählen Sie eine Kultur, die bezüglich der Attribute für Landeinheiten glänzt.

2. Orientieren Sie sich bei der Auswahl einer Kultur an der Kulturwahl des bzw. der Gegner - egal ob Computergegner oder menschlicher Gegner. Setzt Ihr Gegner z.B. auf eine in puncto Landeinheiten starke Kultur, wobei das Spiel auf einer Karte stattfindet, die ausreichend Wasserflächen für ein wenig Schiffsverkehr bietet, wählen Sie natürlich eine auf See starke Kultur, so daß Ihnen Ihr Gegner auf den Gewässern unterlegen ist (im Spiel müssen Sie diese maritime Überlegenheit natürlich entsprechend ummünzen). Dieses „Kulturauswahl"-Spielchen kann übrigens bei Netzwerkgefechten dahingehend ausarten, daß eine endlos lange Phase verstreicht, in der die Mitspieler Ihre Kulturwahl immer wieder den ständig wechselnden Kulturen der ande-



ren Mitspieler angleichen. Dies geht solange, bis ein Mitspieler seine endgültige Wahl getroffen hat und das Spiel blitzschnell startet, noch bevor Sie bis eins zählen können. Sie sind zu diesem Zeitpunkt dann eventuell schon hoffnungslos ins Hintertreffen geraten!

3. Apropos Netzwerkgefecht: Wenn Sie in solch einem Match von Beginn an planen, mit einem anderen Spieler ein Teamwork und einen gemeinsamen Sieg anzustreben, sollten sich Ihre Kultur und diejenige des betreffenden Mitspielers natürlich optimal gegenseitig ergänzen - z.B. die Kombination einer kampfstarken mit einer verteidigungsstarken Kultur.

4. Ziehen Sie bei der Wahl Ihrer Kultur außerdem die zu erfüllende Aufgabe mit in Ihr Kalkül ein. In einem Szenario, in dem die Standard-Siegbedingungen gelten, also in dem z.B. der Bau eines Weltwunders gefordert wird, wählen Sie z.B. den Stamm der Babylonier, mit denen Sie Ihre Stellung (und das Weltwunder) aufgrund der verdoppelten Widerstandskraft der babylonischen Wälle und Türme hervorragend verteidigen können.

5. Zu guter Letzt (aber dabei eigentlich am wichtigsten): Wählen Sie diejenige Kultur, die Ihnen persönlich zusagt - sowohl optisch als auch von ihren Attributen. Sind Sie z.B. auch im richtigen Leben ein draufgängerischer Typ, so wird Ihnen sicherlich eine aggressionsstarke Kultur (Hethiter oder Sumerer) zusagen. Lieben Sie es dagegen, sich einzuigeln und als „Defensivkünstler“ in die Geschichte einzugehen, wird Ihnen wahrscheinlich die Kultur der Babylonier oder der Yamato gefallen.

Kulturspezifische Strategien

Die unterschiedlichen Eigenschaften und Profile der insgesamt zwölf Kulturen in Age of Empires müssen Sie kennen! Einerseits, um in solchen Spielen, in denen Sie die betreffende Kultur als „Spielkultur“ vorgegeben bekommen, die Stärken dieses Volkes gezielt zu fördern und ineffiziente Entwicklungen und Einrichtungen zu vermeiden, andererseits, um in solchen Spielen, in denen Sie sich der betreffenden Kultur als Gegner gegenübersehen, die Schwächen dieses Volkes gnadenlos auszunutzen!

Die folgenden Abschnitte sollen Ihnen dabei helfen, die Stärken und Schwächen der einzelnen Völker besser beurteilen zu können. Informationen darüber, welche Einheiten, Boni und Technologien der jeweiligen Kultur zur Verfügung stehen, entnehmen Sie bitte dem Original-Informationsfaltblatt (Seite *Eigenschaften der Kulturen*).



Assyrer

Ein Spiel mit den Assyrern müssen Sie in den ersten beiden Zeitaltern für sich entscheiden. Dort hat dieses Volk die größten Vorteile. Je weiter das Spiel voranschreitet, desto mehr geraten die Assyrer ins Hintertreffen.

Vorteile

Der Hauptvorteil der Assyrer liegt in deren Bonuseigenschaft - der von Beginn an erhöhten Geschwindigkeit der assyrischen Dorfbewohner von 30 %. Worauf andere Völker (außer die Yamato) bis zur Erfindung des Rads warten müssen, steht Ihnen bei den Assyrern schon zu Spielbeginn zur Verfügung (übrigens können Sie bei den Assyrern mit der Erfindung des Rads die Dorfbewohner-Geschwindigkeit noch einmal um 30 % steigern)! Mit diesem Geschwindigkeitsvorteil für die Dorfbewohner müssen sich die Assyrer in den frühen Spielphasen einen Entwicklungs- und Ressourcenvorsprung gegenüber den gegnerischen Völkern verschaffen und diesen Vorsprung bis zum Spielende halten. Ebenfalls frühzeitig müssen die Assyrer ihre zweite Bonuseigenschaft - die um 40 % verbesserte Feuergeschwindigkeit der Bogenschützen - einsetzen. Produzieren Sie in einem Assyrer-Spiel deshalb frühzeitig große Einheitenkontingente von Bogenschützen (es stehen allerdings nur drei Bogenschützen-Einheiten zur Auswahl), und attackieren Sie mit zahlreichen Bogenschützen gegnerische Stellungen - so werfen Sie Ihre Feinde in deren Entwicklung zurück und vergrößern Ihren Entwicklungsvorsprung. Mit einem erzielten Entwicklungsvorsprung können Sie mit den Assyrern vor allem das Spielziel der Errichtung eines Weltwunders effektiv verfolgen. Die für die Verteidigung des Weltwunders und der eigenen Basis unverzichtbaren Verteidigungstürme und -wälle sowie die Belagerungswaffen und voll entwicklungsfähige Priester stehen den Assyrern uneingeschränkt zur Verfügung.

Nachteile

In der Eisenzeit kommen die Nachteile der Assyrer voll zum Tragen! In diesem Zeitalter fehlen vor allem die Produktionsmöglichkeiten für die hochentwickelten Kriegsschiffe, Kavallerieeinheiten, Bogenschützen (bis auf den berittenen Bogenschützen) und Akademieeinheiten. Auch auf die zum Teil wichtigen Technologien Architektur (die insbesondere für die Errichtung des Weltwunders einen enormen Zeitvorsprung bringt), Alchimie und Technik müssen die Assyrer verzichten. Fatal sind auch die fehlenden Rüstungsmöglichkeiten des Kettenhemdes, des Bronzeschildes und des Eisenschildes. In der Eisenzeit müssen Sie also unzureichend gerüstete assyrische Infanterieeinheiten in die Schlacht schicken!



Babylonier

Die Babylonier sind eine reine Defensiv-Kultur und deshalb erste Wahl in solchen Szenarios, in denen die Standard-Siegbedingungen gelten. Unter den Standard-Siegbedingungen wählen Sie in einem solchen Babylonier-Spiel das Ziel der Errichtung und Verteidigung eines Weltwunders.

Vorteile

Die Vorteile der Babylonier sind auf das Spielziel der Errichtung und der Verteidigung eines Weltwunders zugeschnitten! Die verdoppelten Lebenspunkte für babylonische Verteidigungstürme und -wälle geben den Babyloniern hervorragende Voraussetzungen für den Aufbau einer uneinnehmbaren Festung! Da Sie für den Aufbau einer solchen Festung möglichst zahlreich die Ressource Stein benötigen, wurde den Babyloniern zusätzlich ein 30%-Bonus bei der Steinförderung zugeteilt. Die Babylonier können mithin eine mächtige Festung in einer vergleichsweise kurzen Zeit aus dem Boden stampfen. Der zusätzliche Bonus der um 30 % erhöhten Erholungszeit der babylonischen Priester bietet außerdem die Möglichkeit, in der Bronzezeit attackierende gegnerische Einheiten zahlreich zu bekehren.

Nachteile

Auf gewässerreichen Karten sollten Sie die Babylonier meiden wie die Pest! Ab der Trireme aufwärts steht den Babyloniern kein einziges Kriegsschiff zur Verfügung. Außerdem müssen die Babylonier auf die höher entwickelten Einheiten jeder Waffengattung verzichten. Lediglich das Katapult, das Schwere Katapult und der berittene Bogenschütze stehen zur Auswahl. Die wirkungsvollen Einheiten jedoch - z.B. Kriegselefant, Elefantenschütze, Phalanx und Zenturio - bleiben den Babyloniern vorenthalten. Darin liegt die Begründung dafür, daß sich die Babylonier für eine offensive Strategie komplett disqualifizieren! Das auch noch: Die hohen Rüstungsklassen „Kettenhemd" und „Eisenschild" kennen die Babylonier nicht!

Ägypter

Die Ägypter verfügen über eine ausgeglichene Struktur- und Optionsvielfalt und besitzen darüber hinaus sehr wirkungsvolle Bonus-Eigenschaften.



Vorteile

Die vollständigen Bauoptionen im maritimen Bereich prädestinieren die Wahl der Ägypter erst einmal für den Einsatz auf gewässerreichen Karten. Auf dem Festland reicht den Ägyptern mit den zur Verfügung stehenden Einheiten Elefantenschütze und Kriegselefant auch so schnell keine andere Kultur das Wasser. Auf Kavallerieeinheiten müssen die Ägypter allerdings sonst weitgehend verzichten - mit Ausnahme des Streitwagens. Dieser ist auch direkt mit der Bonus-Eigenschaft einer um 33 % erhöhten Lebenskraft ausgestattet und empfiehlt sich somit für den Einsatz in frühen Spielphasen. Zudem stehen den Ägyptern alle Belagerungswaffen zur Verfügung. Das „Highlight" der Ägypter bildet jedoch die Bonuseigenschaft der um 3 Punkte erhöhten Reichweite der Priester! In Verbindung mit der Entwicklung des „Leben nach dem Tode", das weitere 3 Reichweitenpunkte für die Priester bringt, verfügen die ägyptischen Priester schließlich über insgesamt 16 Reichweitenpunkte und sind damit vielen anderen Einheiten in der Reichweite überlegen! Das heißt, Bekehrungen können vorgenommen werden, ohne daß die Priester direkt unter Beschuß geraten. Insbesondere in frühen Spielphasen können Sie mit vier oder fünf Priestern (die Sie mit einem Transportschiff am Ufer einer feindlichen Insel absetzen) ganze gegnerische Armeen bekehren! Die zusätzliche Bonuseigenschaft der Ägypter des um 20 % verbesserten Goldabbaus sorgt dafür, daß Sie die für die Produktion der Priester erforderliche Ressource Gold schnell zur Verfügung haben.

Nachteile

Der einzige Nachteil der Ägypter besteht in den mangelhaften Infanterie-Produktionsmöglichkeiten. Lediglich die (in der Akademie zu produzierende) Infanterieeinheit Hoplit steht den Ägyptern zur Verfügung. Zudem können die Hoplit-Einheiten und andere Infanterieeinheiten nicht optimal gerüstet werden, da die Technologien des Bronze- und des Eisenschildes den Ägyptern nicht zur Verfügung stehen und die Hopliten bzw. andere Infanterieeinheiten somit sehr anfällig gegenüber Fernwaffen sind. Verzichten Sie deshalb bei den Ägyptern am besten komplett auf den Aufbau einer Infanterie-Streitmacht, und konzentrieren Sie Ihre Produktion auf die Kriegsschiffe, den Streitwagen, den Kriegselefanten, die Bogenschützen-Einheiten, die Belagerungswaffen und die Priester. Mit einer Mischung aus diesen Einheiten nehmen Sie jede gegnerische Stellung im Sturm ein!



Chosonen

Sie werden die Chosonen entweder lieben oder hassen - entsprechend geteilt sind die Meinungen über diese Kultur!

Vorteile

Die Vorteile dieses Volkes kommen insbesondere in solchen Spielen zum Tragen, in denen Gold ein knappes Gut darstellt. In solchen Fällen können die Langschwertkämpfer und Legionen aufgrund der um 80 Punkte erhöhten Lebenskraft bei gleichzeitig geringen Produktionskosten eine furchterregende Armee bilden. Ein vollständig upgegradeter Langschwertkämpfer (inklusive der Lagergruben-Upgrades) verfügt über 160 Lebenspunkte, eine Angriffsstärke von 11+7 Punkten sowie eine Rüstung von 2+4+1 (gegenüber Bogenschützen), bei Produktionskosten von gerade einmal 35 Nahrungseinheiten und 15 Goldeinheiten! Ein solcher Langschwertkämpfer mit doppelter Lebenskraft zählt quasi als zwei Exemplare dieser Einheit - bedenken Sie das! Kombiniert mit einigen Legionseinheiten und flankiert von den „preiswerten" und vollständig upgegradeten Priestern (aufgrund des Chosonen-Bonus von 30 % reduzierten Kosten für die Priester kosten diese weniger als 90 Goldeinheiten) lehren Sie jede gegnerische Stellung das Fürchten! Errichten Sie in einem Chosonen-Spiel mehrere Kasernen, und bilden Sie Langschwertkämpfer auf Teufel komm raus aus. Schicken Sie dann jeweils Gruppen von ca. 20 Einheiten auf einen Gegner los!

Nachteile

Der völkerspezifische Vorteil der um 80 Punkte erhöhten Lebenskraft für die Breitschwertkämpfer und die Legionen wird wieder entschärft durch die fehlenden Rüstungsmöglichkeiten des Kettenhemdes und des Eisenschildes, so daß z.B. die Breitschwertkämpfer in puncto Rüstung nicht optimal ausgestattet werden können. Natürlich machen einem auch die fehlenden Fernwaffen, insbesondere die Bogenschützen, von denen die Chosonen nur zwei Varianten zur Verfügung haben, schwer zu schaffen. Bei der Verteidigung des eigenen Lagers wird diese Lücke jedoch wieder aufgrund der um 2 Punkte erhöhten Reichweite der Türme wettgemacht. Die fehlenden Bauoptionen für die „schweren" Marineeinheiten lassen die Chosonen außerdem auf einer überwiegend von Wasser bedeckten Karte hoffnungslos ins Hintertreffen geraten. Auf jeder „Festland"-Karte sind die Chosonen aber eine sehr interessante Wahl!



Griechen

Die Kultur der Griechen ist in ihren Möglichkeiten begrenzt, wie eigentlich keine zweite Kultur! Nutzen Sie die Kultur der Griechen eigentlich nur dann, wenn Sie dazu gezwungen werden oder auf einer kleinen Karte mit viel Wasser und kleinen Inseln spielen! Ansonsten: Finger weg!

Vorteile

Die Vorzüge der Griechen müssen Sie mit der Lupe suchen. Zu nennen sind da wirklich nur die beiden Boni: Hoplit, Phalanx und Zenturio 30 % schneller, Kriegsschiffe 30 % schneller. Diese beiden Boni verschaffen einer griechischen Flotte im Kampf gegen gegnerische Flotten dahingehend Vorteile, daß neue oder reparierte Schiffe schneller beim Kampfgeschehen sind als die Kriegsschiffe anderer Kulturen. Somit können sich die griechischen Kriegsschiffe jederzeit schnell eine Überzahl verschaffen. Ähnlich verhält es sich mit dem Geschwindigkeitsvorteil der Infanterie-Akademie-Einheiten. Mit diesen schnellen Einheiten können Sie überraschende Sturmangriffe auf gegnerische Stellungen praktizieren.

Nachteile

Als einziger Kultur steht den Griechen kein einziger Bogenschütze zur Verfügung! Sparen Sie sich also direkt den Bau einer Bogenschießanlage! Weiterhin fehlen den Griechen die „höheren" Kasernen-Infanterieeinheiten (Breitschwertkämpfer, Langschwertkämpfer, Legion) sowie die schweren Kavallerieeinheiten, wobei insbesondere das Fehlen des Kriegselefanten schmerzlich auffällt. Erst in fortgeschrittenen Spielstadien können Sie bei den Griechen auf brauchbare Kavallerie- und Infanterieeinheiten zurückgreifen. Bis dahin müssen Sie mit banalen Axtkämpfern über die Runden kommen, die noch nicht einmal von Bogenschützen unterstützt werden können! Auch die griechischen Priester sind durch die nicht zur Verfügung stehenden Priester-Upgrade-Technologien *Heiliger Krieg* und *Monotheismus* den Priestern anderer Kulturen unterlegen.

Hethiter

Das Volk der Hethiter ist eine ausgezeichnete Wahl, wenn Sie ein „kriegerisches" Spiel führen möchten, d.h., wenn Sie eine auf das Spielziel „Eroberung" ausgelegte Strategie verfolgen.



Vorteile

Der Hethiter-Bonus der um 4 Punkte erhöhten Reichweite für die Kriegsschiffe wäre unerreicht, wenn die Hethiter uneingeschränkt über sämtliche Kriegsschiffe verfügen könnten - aber dann wäre dieses Volk wohl auch unschlagbar. So wirkt sich dieser Bonus nur auf das Erkundungsschiff und die Kriegsgaleere aus. Doch auch mit diesen beiden Schiffstypen können Sie in den frühen Spielphasen aufgrund der hohen Reichweite dieser Schiffe Ihre Gegner das Fürchten lehren. Konzentrieren Sie in einem Hethiter-Spiel Ihr Engagement zu Beginn auf die Holzproduktion und die Produktion von Erkundungsschiffen. Entwickeln Sie früh die Holzverarbeitung und das Handwerk (das bringt zwei weitere Reichweitenpunkte für die Schiffe und eine beschleunigte Holzproduktion) sowie die Kriegsgaleere, und ziehen Sie in die Schlacht gegen feindliche Stellungen. In späteren Spielphasen bringen Sie die zweite Bonuseigenschaft der Hethiter - die verdoppelten Lebenspunkte für die Belagerungswaffen - ins Spiel, indem Sie zahlreich Steinwerfer, Katapulte und Schwere Katapulte produzieren und mit Transportschiffen zu den gegnerischen Stellungen schaffen. Stellen Sie den Belagerungswaffen jedoch begleitend Einheiten der Kavallerie, der Infanterie und der Bogenschützen (diese verfügen „bonusmäßig" über einen zusätzlichen Angriffsstärken-Punkt) zur Seite. Bei allen drei Waffengattungen können die Hethiter ausreichend starke Einheiten produzieren. Die eigene Stellung kann mit sämtlichen bei Age of Empires verfügbaren Verteidigungstürmen und -wällen vor gegnerischen Übergriffen geschützt werden. Mit dieser Strategie können Sie auf einer Karte mit vielen kleinen Inseln einen erfolgreichen Eroberungsfeldzug führen.

Nachteile

Wie bereits erwähnt, sind die fehlenden Bauoptionen für die Schweren Kriegsschiffe (ab Trireme aufwärts) der größte Nachteil der Hethiter. Jedoch ist diese Einschränkung auch sinnvoll, da der 4-Punkte-Reichweiten-Bonus für Kriegsschiffe den Hethitern ansonsten einen zu dramatischen Vorteil auf gewässerreichen Karten verschaffen würde. In allen übrigen Waffengattungen sind die Hethiter zwar nicht vollständig, aber ausreichend ausgestattet. Lediglich die Leistungsfähigkeit im Priesterbereich in puncto Bekehrungen fällt bei den Hethitern deutlich ab, da kein einziges Tempel-Upgrade zur Verfügung steht.

Minoer

Die Minoer sind prädestiniert für den Einsatz auf einer Karte mit viel Wasser, auf der schnell eine Überzahl an Schiffen erreicht werden soll. Auf dem Festland ist eine minoische Stellung nur schwer zu halten!



Vorteile

Der Bonus der um 30 % reduzierten Kosten für die Produktion aller Schiffe ist der Hauptvorteil der Minoer. Mit diesem Bonus haben Sie - im Vergleich zu anderen Kulturen - mit einer bestimmter Menge an Ressourcen bereits drei Schiffe gebaut, während die Gegner - mit demselben Ressourceneinsatz - nur zwei Schiffe des gleichen Typs auf die Beine gestellt haben. In Verbindung mit mehreren Häfen, in denen Sie Schiffseinheiten auf Teufel komm raus produzieren, erreichen Sie so sehr schnell eine Überzahl auf den Meeren. Die Minoer können übrigens alle Schiffstypen produzieren - auch die Schweren Kriegsschiffe. Für diese reduziert sich der Goldpreis natürlich auch um 30 %! Der günstige Schiffsbau verschafft auch in puncto Nahrungsbeschaffung per Fischerbooten (die nur 34 Holzeinheiten kosten!) den Minoern in den frühen Spielphasen einen nicht unerheblichen Vorteil. Die um 25 % erhöhte Landwirtschaftsproduktion sorgt zudem dafür, daß Sie sich bei den Minoern auch in den fortgeschrittenen Spielphasen wirklich keinerlei Sorgen um die Nahrungsversorgung machen müssen.

Nachteile

Nachteilig fallen bei den Minoern vor allem die schwachen Verteidigungsmöglichkeiten auf. Die Türme können lediglich bis zur Stufe des Abwehrturms entwickelt werden - die wesentlich robusteren und stärkeren Wach- und Geschütztürme bleiben den Minoern vorenthalten. Diese Lücke in der Verteidigung kann allerdings durch die vollständig vorhandenen Belagerungswaffen und die Kompositbogenschützen - die bei den Minoern eine Bonus-Reichweite von 2 Punkten haben - kompensiert werden. Die Infanteriemöglichkeiten der Minoer sind sehr gut, die Kavalleriemöglichkeiten dagegen erbärmlich (auch hier kein Kriegselefant!)! Sehr schwach sind allerdings bei den Minoeren auch die Optionen im Priesterbereich ausgestaltet - kein einziges Tempel-Upgrade steht den minoischen Priestern zur Verbesserung ihrer Eigenschaften zur Verfügung!

Perser

Die Perser müssen auf einige ganz entscheidende Technologien verzichten und verfügen über Boni, die eigentlich gar keine sind oder die wenig Nutzen bringen. Mit anderen Worten: Wenn Sie die freie Wahl haben, sollten Sie unbedingt die Finger von den Persern lassen!



Vorteile

Persische Vorteile sind schwer zu finden. Der Bonus der um 30 % erhöhten Jagdleistung fällt nicht besonders schwer ins Gewicht. Wenn dies ein entscheidender Vorteil sein soll, dann nur auf solchen Karten, die hauptsächlich Gazellen beheimaten und wenig Beerensträucher aufweisen. In diesem Fall kann die erhöhte Jagdleistung den Persern einen Vorsprung verschaffen. Die um 50 % erhöhte Geschwindigkeit von Kriegselefanten und Elefantenschützen ist natürlich z.B. bei einer Attacke auf gegnerische Türme ein nicht zu unterschätzender Vorteil. Mit zahlreichen Kriegselefanten und Elefantenschützen ist ein schneller Überraschungsangriff auf eine gegnerische Stellung die Hauptwaffe der Perser. Weiterhin ist natürlich auch die um 50 % erhöhte Feuergeschwindigkeit der Trireme zu erwähnen. Im Kampf gegen gleich starke gegnerische „normale" Triremen-Verbände gewinnen die Perser mit diesem Bonus schnell die Überhand.

Nachteile

Der „Bonus" der um 30 % *reduzierten* Landwirtschaftsproduktion in Verbindung mit den fehlenden Bauernhof-Technologien *Pflug* und *Bewässerung* lassen einen persischen Bauernhof gerade einmal maximal 227 Nahrungseinheiten produzieren. Das heißt, Sie müssen die Nahrungsproduktion bei den Persern ständig überwachen und weitaus mehr Bauernhöfe errichten als bei anderen Völkern. Die Errichtung von so vielen Bauernhöfen erfordert natürlich eine große Menge der Ressource Holz - doch auch bei der Holzproduktion sind die Perser benachteiligt, da die Technologien Handwerk und Handwerkskunst, die die Holzfällerfertigkeit um jeweils 2 Punkte verbessern, von den Persern nicht erfunden werden können. Damit einhergehend müssen die Perser aufgrund des Verzichts auf die beiden vorgenannten Technologien - im Vergleich zu anderen Völkern - auch mit 2 fehlenden Punkten bei der Fernwaffen-Reichweite leben. Zu allem Überfluß bleibt den Persern auch noch die Erfindung der für die Fernwaffen unverzichtbaren Technologie Ballistik vorenthalten, so daß die mit den o.g. Boni versehenen Einheiten Elefantenschütze und Trireme über sehr unzureichende Eigenschaften verfügen und damit die ihnen zugeteilten Boni mehr als einbüßen. Eigentlich schon überflüssig zu erwähnen: Auf die Erfindung des Rads müssen die Perser auch verzichten, d.h., die persischen Dorfbewohner laufen bis zum Spielende im Schnekkentempo über die Karte.

Phönizier

Die Phönizier sind in (fast) allen Belangen sehr gut ausgestattet und sind auf allen Karten eine gute Wahl.



Vorteile

Die Hauptwaffe der Phönizier stellen die Elefanteneinheiten dar. Zum einen kann dieses Volk die Einheiten Kriegselefant und Elefantenschütze erst einmal überhaupt produzieren (was nicht selbstverständlich ist) und zum anderen sind die Kosten für diese beiden Einheiten jeweils um 25 % reduziert. Diese Kostenreduzierung entlastet insbesondere das Goldlager. Auf Karten mit wenig Goldvorkommen besitzen die Phönizier deshalb gegenüber anderen Kulturen bezüglich der Elefanteneinheiten einen nicht unerheblichen Produktionsvorsprung. Der zweite Vorteil der Phönizier ist deren um 65 % erhöhte Feuergeschwindigkeit der Katapult-Trireme und des schweren Kriegsschiffes. Greifen Sie beispielsweise eine gegnerische Stellung mit zehn Exemplaren dieser Einheiten an, kommt dies aufgrund der 65%igen Erhöhung der Feuergeschwindigkeit einem Angriff von 16,5 Exemplaren gleich! Gegenüber gleich starken Flotten ohne diesen Bonus haben die Phönizier deshalb auch Vorteile in einem Seegefecht. Zudem stehen alle Infanterieeinheiten (sowohl Kasernen- als auch Akademieeinheiten), alle Tempel-Upgrades (= effektive Priester) und alle Bauoptionen für die Verteidigungstürme zur Verfügung. Mit den Phöniziern können Sie im Prinzip auf allen Terrains sämtliche Strategien verfolgen (Weltwunder, Offensiven, Bekehrungen, Übermacht auf See usw.). Einer phönizischen Armee bestehend aus zahlreichen Kriegselefanten, Elefantenschützen, (vollständig upgegradeten) Priestern und Katatpult-Triremen kann so leicht nichts entgegengesetzt werden.

Nachteile

Der größte Nachteil der Phönizier ist die fehlende Option der finalen Rüstungsstufe *Kettenhemd*. Keine Waffengattung kann deshalb die größtmögliche Rüstungsklasse erreichen. In Schlachten mit gleichgroßen und gleichstarken gegnerischen Verbänden, die die Rüstungsklasse *Kettenhemd* für sich verbuchen können, geraten die phönizischen Einheiten deshalb rein rechnerisch schnell ins Hintertreffen. Die fehlenden Belagerungswaffen (außer dem standardmäßigen Steinwerfer) erschweren eine Offensive natürlich. Mit den kostengünstig produzierten Elefantenschützen, die zudem wesentlich robuster als Belagerungswaffen sind, können Sie den Mangel an Belagerungswaffen jedoch teilweise wieder kompensieren.

Shang

Der Einsatz der Shang-Kultur läßt sich eigentlich nur für einen Fall empfehlen: für ein Szenario, in dem Sie als (Standard-) Siegbedingung ein Weltwunder errichten müssen.



Vorteile

Die doppelte „Lebenskraft" der Wälle und die um 30 % reduzierten Kosten für die Produktion eines Dorfbewohners prädestinieren die Shang-Kultur für ein Szenario, in dem es darum geht aus einer defensiv starken Position heraus einen Entwicklungsvorsprung gegenüber anderen Kulturen zu erreichen. Während die übrigen Kulturen mit einem festen Budget zwei Dorfbewohner produzieren, haben die Shang bereits - mit demselben Budget - den dritten Dorfbewohner fertig. Darin liegt der Vorteil der Shang - die schnelle Rekrutierung von vielen Arbeitskräften für einen schnellen Ressourcenabbau und damit für die Erzielung von Entwicklungsvorsprüngen gegenüber anderen Kulturen. In Kombination mit der Sicherung der eigenen Stellung mit Hilfe der widerstandsfähigen Wälle (doppelte Lebenskraft!) und der Positionierung von Wachtürmen besteht in dieser Taktik die Chance der Shang!

Nachteile

Das Fehlen der Schweren Kriegsschiffe läßt die Shang für Karten mit viel Wasser komplett als Wahlmöglichkeit ausscheiden. Ebenso sind Offensiven mit der Shang-Kultur aufgrund der fehlenden Produktionsmöglichkeit für die schweren Einheiten aller Waffengattungen nur bedingt durchführbar. Darüber hinaus sind die Shang nicht in der Lage, die Technologie der Ballistik zu erfinden! Mobile attackierende Einheiten sind deshalb von den Wachtürmen und Bogenschützen-Einheiten der Shang nur schwer zu treffen. Oft wird im Zusammenhang mit den Shang auch die Strategie der Offensive mit einer Kombination aus Dorfbewohnern (nachdem diese mit der Belagerungskunst und dem Heiligen Krieg upgegradet wurden, verfügen die Dorfbewohner über zehn Angriffspunkte!) und Priestern propagiert. Eine solche Offensive kann jedoch erst in den späten Spielphasen durchgeführt werden (für die genannten Upgrades müssen Sie die Eisenzeit erreichen). In dieser späten Spielphase werden Ihre Gegner sicherlich bereits über viele fortgeschrittene Einheiten verfügen, so daß diese Dorfbewohner/Priester-Offensive selten vom Erfolg gekrönt sein wird. Aber: Probieren Sie es einfach einmal aus.

Sumerer

Die Sumerer beeindrucken durch Ihre Bonus-Eigenschaften, die bei keiner anderen Kultur in der Gesamtheit so wirkungsvoll sind. Ansonsten fehlen allerdings auch bei keiner anderen Kultur so viele Technologien und Einheitenoptionen (insgesamt 22), wie bei den Sumerern.



Vorteile

Die um 50 % erhöhte Feuergeschwindigkeit für den Steinwerfer, das Katapult und das Schwere Katapult bewirken, daß jede produzierte Einheit dieser Typen quasi als anderthalb Einheiten gilt! Zu empfehlen ist der Einsatz dieser sumerischen Einheiten vor allem auf Festland-Karten, auf denen Sie beabsichtigen, ausgedehnte Offensiven gegen feindliche Stellungen zu führen. Eine Handvoll dieser o.g. Einheiten, flankiert von berittenen Bogenschützen und Kriegselefanten (diese stehen den Sumerern zur Verfügung!) ist eine Angriffsmacht! Die um 15 Punkte erhöhten Lebenspunkte der sumerischen Dorfbewohner erlangen insofern Bedeutung, daß die Dorfbewohner somit insgesamt 40 Lebenspunkte besitzen und damit über dieselbe Anzahl von Lebenspunkten verfügen wie die Knüppelschläger - bei einer identischen Angriffsstärke von 3 Punkten. In den frühen Spielphasen können sich die Sumerer somit die Produktion von Knüppelschlägern sparen und die Verteidigung des eigenen Lagers mit den gleich starken Dorfbewohnern durchführen. Ein weiteres Highlight der Sumerer ist die doppelte Landwirtschaftsproduktion. Haben Sie erst einmal einige sumerische Bauernhöfe errichtet, müssen Sie sich längere Zeit nicht mehr um die Neuerrichtung derselben kümmern und können sich intensiv anderen Dingen widmen. Ein nicht zu unterschätzender Vorteil!

Nachteile

Die Einheitenoptionen sind bei den Sumerern sehr beschränkt. Zwar stehen aus jeder Waffengattung Einheiten zur Verfügung, jedoch fehlt fast überall die mittlere Schiene der jeweiligen Waffengattung, d.h., es können nur die hohen oder die niedrigen Einheiten einer Waffengattung produziert werden. In der Bronzezeit könnten Sie deshalb mit den Sumerern in Schwierigkeiten geraten! Jedoch stehen mit dem Kriegselefanten, dem schwer berittenen Bogenschützen und den drei Akademie-Einheiten aus jeder Waffengattung starke Vertreter zur Verfügung - allerdings erst in der Eisenzeit. Völlig unzureichend sind dagegen die Möglichkeiten im maritimen Bereich - lediglich der Fischkutter und die Trireme können produziert werden, um die Gewässer unsicher zu machen. Der Einsatz von Priestern empfiehlt sich in einem sumerischen Spiel nur zu Zwecken der Heilung eigener Einheiten. Den Sumerern steht nämlich kein einziges Tempel-Upgrade zur Auswahl, so daß umfangreiche und effektive Bekehrungen von gegnerischen Einheiten und Gebäuden quasi ausgeschlossen sind.



Yamato

Die Yamato sind eine ausgezeichnete Wahl für eine schnelle Aufrüstung mit starken Einheiten und die Verfolgung einer „Eroberungsstrategie". Auf der anderen Seite sind die Verteidigungsmöglichkeiten der Yamato sehr schwach ausgeprägt. Insgesamt bringen die Yamato jedoch sehr ausgeglichene Fähigkeiten mit!

Vorteile

Die Dorfbewohner der Yamato sind direkt zu Beginn mit einem 30%igen Geschwindigkeitsvorteil ausgerüstet - andere Kulturen müssen dafür erst bis zur Bronzezeit bzw. bis zur Erfindung des Rads warten. Dieser enorme Geschwindigkeitsvorteil der Yamato - bei gleichzeitigen effizienten Produktions-Upgrades - sorgt für einen Aufrüstungsvorteil gegenüber den gegnerischen Kulturen. Zudem wirken sich die um 25 % reduzierten Kosten für die meisten Kavallerieeinheiten (und die berittenen Bogenschützen) zusätzlich auf die Erzielung eines Rüstungsvorsprungs gegenüber Ihren Gegnern aus. Die um 30 % erhöhten Lebenspunkte aller Marineeinheiten sorgen außerdem für eine sehr robuste Flotte. Produzieren Sie mit den Yamato deshalb eine starke Armee aus Kavallerie und Kriegsschiffen (sofern Gewässer vorhanden sind, ansonsten Bogenschützen-Einheiten), und vernichten Sie Ihre Gegner nacheinander, bevor diese Sie finden und die eklatante Schwäche der Yamato, die fehlenden Bauoptionen für die Verbesserten Türme, gnadenlos ausnutzen.

Nachteile

Wie gesagt, sind es die fehlenden Bauoptionen für die Verbesserten Verteidigungstürme und die Befestigungsanlage, die die Yamato in puncto Defensive ins Hintertreffen geraten lassen. Die Verteidigung einer yamatoischen Stellung kann aber auch zu Beginn mit den Verbesserten Bogenschützen und den Kompositbogenschützen in Zusammenarbeit mit einigen Kavallerieeinheiten gut bewerkstelligt werden. Offensiven und Defensiven müssen Sie bei den Yamato jedoch ohne die Belagerungswaffen planen. Lediglich der (standardmäßige) Steinwerfer steht zur Verfügung. Effektive Priester bleiben den Yamato ebenfalls verwehrt - die Tempel-Upgrades werden Sie bei den Yamato vergeblich suchen. Außerdem fällt noch das Fehlen der beiden Elefanteneinheiten (Kriegselefant und Elefantenschütze) sehr negativ ins Gewicht.



WELCHE IST DENN NUN DIE BESTE KULTUR?

Eine klare Frage, eine klare Antwort: Diejenige Kultur ist die beste, mit der Sie die gestellte Szenarioaufgabe unter Berücksichtigung der Geländegegebenheiten am besten und am einfachsten erfüllen können. Mit anderen Worten: Die Frage nach der „besten Kultur" muß nach Szenarioaufgaben bzw. Kartengegebenheiten unterschieden werden:

- Wollen Sie in einem Szenario mit den Standard-Siegbedingungen die Siegbedingung der Errichtung und der 2.000jährigen Verteidigung eines *Weltwunders* verfolgen, so wählen Sie vorzugsweise die Shang, die Babylonier oder die Assyrer.
- Die Standard-Siegbedingung der *Eroberung* (= Vernichtung aller übriger Gegner) erfüllen Sie vorzugsweise mit den aggressionsstarken Völkern Yamato, Sumerer oder Hethiter.
- Auf *gewässerreichen Karten* nutzen Sie die Vorteile der Minoer und der Yamato auf hoher See.
- Auf *Festland-Karten* sollten Sie die Chosonen, die Hethiter oder die Sumerer versuchen.
- Mit den Ägypter und den Phöniziern können Sie auf *allen Karten sämtliche Siegbedingungen* erfüllen!
- Meiden Sie die Kulturen der Griechen und der Perser in allen Spielen! Wählen Sie diese Völker nur als Herausforderung dahingehend, dem Autor zu beweisen, daß man auch mit diesen Kulturen ein Szenario gewinnen kann!

Bitte bedenken Sie, daß die oben aufgeführten Aufzählungen der „besten Kulturen" lediglich Empfehlungen darstellen. Prinzipiell können Sie mit allen Kulturen auf jeder Karte jede Siegbedingung erfüllen, da allen Kulturen die „unteren" Einheiten gleichermaßen zur Verfügung stehen. Letztendlich entscheidet nur Ihr strategisches Geschick!



Strategien

Nachdem Sie in den vorangegangenen Abschnitten eine Menge zu den Kriegsvorbereitungen erfahren haben, lernen Sie im folgenden die Geheimnisse der Kriegsführung kennen - im einzelnen: spezifische Strategien bei unterschiedlichen Siegbedingungen, Angriffs- und Verteidigungsstrategien und Einsatz und Nutzung der wertvollsten Einheiten bei Age of Empires.

Strategien für die Standard-Siegbedingungen

In den meisten Einzel-Szenarios, Zufallskarten und Mehrspielergefechten gelten die sogenannten Standard-Siegbedingungen. Welcher Spieler - egal ob Computerspieler oder menschlicher Spieler - dabei eine der insgesamt vier möglichen Standard-Siegbedingungen als erster erfüllt, gewinnt das Spiel!

Im Rahmen der Standard-Siegbedingungen muß dabei *eine* der folgenden vier Aufgaben erfüllt werden:

- Sie müssen die auf der Karte befindlichen *Artefakte* (die kleinen „Bollerwagen") in Ihren Besitz bringen und über 2.000 Jahre lang halten.
- Sie müssen die auf der Karte befindlichen *Ruinen* in Ihren Besitz bringen und über 2.000 Jahre lang halten.
- Sie müssen ein *Weltwunder* errichten und über 2.000 Jahre lang halten.
- Sie müssen die gesamte Karte erobern (*Eroberung*), d.h. alle gegnerischen Völker bzw. deren Einheiten und Gebäude komplett vernichten (mit Ausnahme von gegnerischen Handels- und Transportschiffen, Fischkuttern, Artefakten, Ruinen und Wällen!)

Welche dieser vier Aufgaben Sie in einem Szenario, auf einer Zufallskarte oder in einem Mehrspielergefecht mit der Standard-Siegbedingung erfüllen wollen, bleibt Ihnen überlassen! Wenn Sie jedoch das Ziel der Artefakt- oder Ruinen-Eroberung anstreben, müssen Sie erst einmal die Karte nach eventuell vorhandenen Artefakten oder Ruinen absuchen - die Existenz dieser Objekte ist nämlich nicht zwingend! Sind diese Objekte auf der Karte nicht vorhanden, müssen Sie sich zwangsläufig auf eine der beiden anderen Siegbedingungen (Errichtung eines Weltwunders oder Eroberung) konzentrieren. Haben Sie dagegen eine Ruine oder ein Artefakt entdeckt, richten Sie Ihre Strategie entsprechend auf die Eroberung und Sicherung dieser Objekte aus (vgl. dazu weiter unten), da diese Aufgaben in der



Regel schneller zu erfüllen sind, als die Errichtung eines Weltwunders oder die Eroberung der gesamten Karte.

Übrigens: Die Anzahl der Ruinen oder Artefakte muß nicht zwangsläufig (wie im Originalhandbuch erwähnt) fünf sein! Über den Szenarioeditor können Sie z.B. auch ein Szenario gestalten, in dem lediglich ein Artefakt oder eine Ruine (oder auch mehr) erobert und gehalten werden muß!

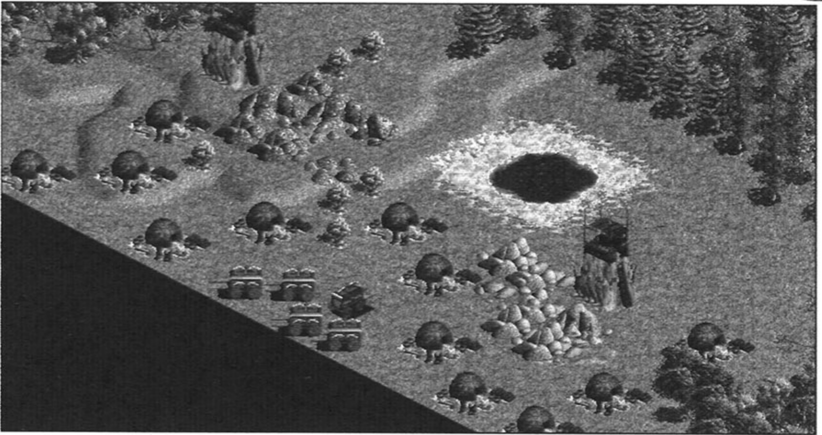
Die Eroberung und Sicherung von Artefakten

Egal wie viele Artefakte auf der Karte erobert und gehalten werden müssen - sobald ein Spieler *alle* auf der Karte befindlichen Artefakte in seinen Besitz gebracht hat (dazu muß der Spieler lediglich eine beliebige Einheit neben das „Objekt der Begierde" bewegen), erscheint für alle übrigen Spieler eine Meldung auf dem Bildschirm, daß der betreffende Spieler alle Artefakte in seinen Besitz gebracht hat. Ab dann beginnt eine „Uhr" zu laufen, die die erforderlichen 2.000 Jahre herunterzählt, in denen die Artefakte vom betreffenden Spieler in Besitz gehalten werden müssen. Gelingt es in dieser Zeit keinem anderen Spieler mit einer seiner Einheiten in die Nähe von mindestens einem Artefakt und damit in dessen Besitz zu kommen, gewinnt der Spieler mit den Artefakten das Spiel.

In solch einer Situation gibt es zwei einfache aber wirkungsvolle Methoden zum Schutz der eroberten Artfeakte vor feindlichen Übernahmen:

1. Sobald sich die Artefakte in Ihrem Besitz befinden, ziehen Sie diese an eine exponierte Stelle in Ihrem Lager, die möglichst am Rand der Karte liegen sollte. Dort bauen Sie nun um die Artefakte einen „Schutzwall" aus einfachen Häusern. Diese Gebäude sind kostengünstig und schnell errichtet. Sofern Sie dazu in der Lage sind, errichten Sie vor diesem Schutzwall noch ein oder zwei Türme. Verstärken Sie diese Verteidigungsposition durch mehrere Einheiten, und warten Sie auf die Übernahmeversuche Ihrer Gegner. Selbst wenn alle Ihre Einheiten in der Folgezeit bei der Verteidigung der Artefakte aufgerieben werden, können Ihre Gegner die Artefakte nicht sofort in Besitz nehmen, da sie erst den aus einfachen Häusern bestehenden „Schutzwall" beseitigen müssen, um an die Artefakte heranzukommen. Bis Ihre Gegner soweit sind, haben Sie zumeist schon neue Einheiten produziert und zum Brennpunkt des Geschehens gebracht und können die Artefakt-Eroberungsversuche Ihrer Gegner unterbinden.





Den Gegnern wird der Zugang zu den Artefakten durch einfache Häuser versperrt

2. Laden Sie die eroberten Artefakte in ein Transportschiff, und schippern Sie mit Ihrer wertvollen Ladung in eine entlegene Ecke der Karte, in der Sie die Gegner nicht so schnell entdecken. Plazieren Sie das Transportschiff dabei in der äußersten Ecke des Kartenrandes, und sichern Sie die Gewässer unmittelbar vor dieser Position mit einigen Kriegsschiffen (Triremen usw.). In einer solchen Position ist es zumeist noch einfacher als bei der vorgenannten Methode, die erforderlichen 2.000 Jahre zu überstehen!

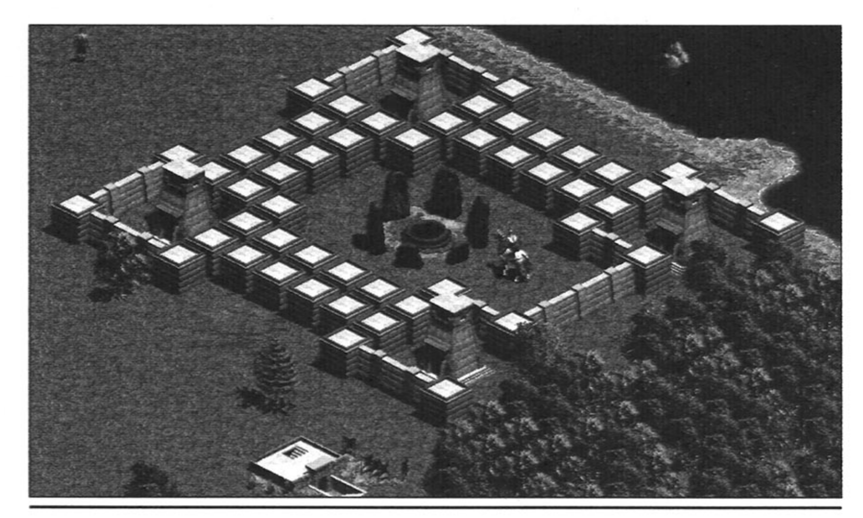
Übrigens: Die 2.000 Jahre dauern in Age of Empires (bei einer Spielgeschwindigkeit in der Einstellung *Schnell*) ungefähr 15 Minuten - bei anderen Spielgeschwindigkeiten natürlich entsprechend länger bzw. kürzer.

Die Eroberung und Sicherung von Ruinen

Die Eroberung und Sicherung von Ruinen ist - sofern es mehrere dieser Ruinen auf der Karte gibt - die mit Abstand schwerste Aufgabe aus den Standard-Siegbedingungen. Ruinen sind fixe Objekte auf der Karte, d.h., Sie können diese nicht etwa in Ihr eigenes Lager schaffen oder an einer exponierten Stelle auf der Karte vor den Gegnern verstecken. Vielmehr müssen Sie versuchen, die Ruinen nacheinander zu erobern und um jede eroberte Ruine herum eine kleine Verteidigungsstellung zu errichten, um die Ruine vor feindlichen Übernahmen zu schützen. Dieser Prozeß ist - je nach Anzahl der auf der Karte vorhandenen Ruinen - sehr ressourcenintensiv und zeitaufwendig!



Haben Sie eine Ruine in Ihren Besitz gebracht, sichern Sie diese am besten mit einer Kombination aus Wachtürmen und Wällen. Ziehen Sie einfach eine Mauer um die Ruine herum, und sichern Sie die Ecken mit Wachtürmen. Die Wachturm-Stellungen sichern Sie noch einmal mit Mauern ab. Achten Sie jedoch darauf, daß Sie einen Mauernkreis errichten, der groß genug ist, daß feindliche Einheiten nicht zu nah an die Ruine herankommen und damit in deren Besitz gelangen!



An diese Ruine kommt so leicht kein Gegner heran ...

Die Errichtung eines Weltwunders

Sobald Sie mit Ihrem Volk die Eisenzeit erreicht haben, steht Ihnen die Errichtung eines Weltwunders zur Verfügung! Da man ein Weltwunder nicht „mal so eben nebenher" baut, müssen Sie vor dem Beginn der Bauarbeiten einige Voraussetzungen erfüllen, ohne die der Bau des Weltwunders schnell zum Scheitern verurteilt ist:

- Die Kosten dieses Bauwerks werden Ihnen wahrscheinlich zunächst einmal die Tränen in die Augen treiben: 1.000 Holzeinheiten, 1.000 Goldeinheiten und 1.000 Steineinheiten verlangt der Bau dieses pompösen Gebäudes. Wenn Sie Ihre Strategie von Beginn an auf die Erfüllung der Siegbedingung „Weltwunder errichten" ausgerichtet haben, sollten Sie also in den frühen Zeitaltern für dieses Projekt bereits kräftig Ressourcen „zusammensparen".



- Sobald Sie das Bauwerk fertiggestellt haben, werden alle anderen Spieler über den Abschluß Ihrer Weltwunder-Bauarbeiten informiert - sogar die Position Ihres Weltwunders wird auf der Minikarte für alle Spieler sichtbar. Sie müssen ab jetzt damit rechnen, daß Sie Ihre Gegner massiv aufsuchen werden, um Ihren Siegeswillen zu unterbinden. Beginnen Sie den Bau eines Weltwunders deshalb auf keinen Fall, bevor Sie nicht ausreichend gewappnet sind. Sichern Sie z.B. den Standort Ihres Weltwunders mit ausreichend Wällen und Geschütztürmen. Plazieren Sie zusätzliche Bogenschützen und Belagerungswaffen hinter Verteidigungswällen, um Angreifer aufs Korn zu nehmen.

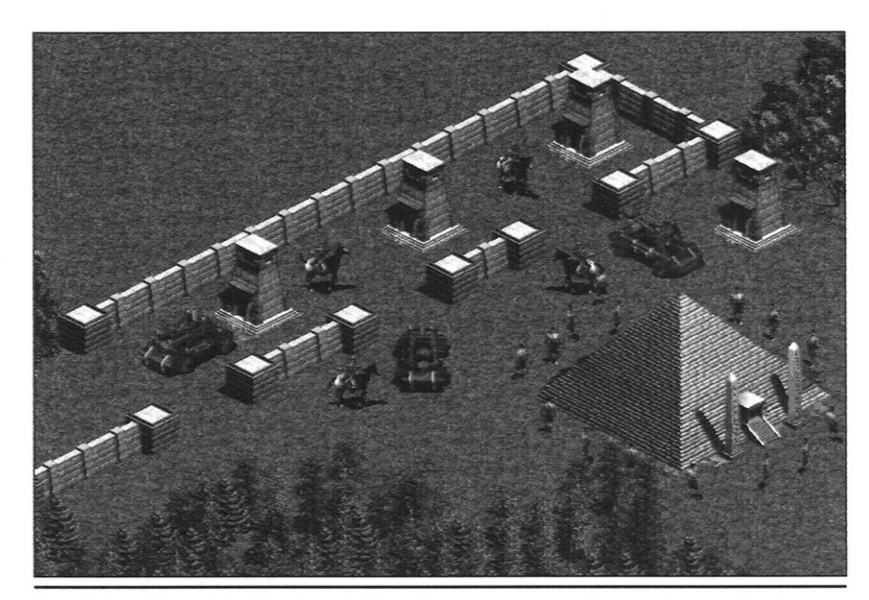
- Achten Sie außerdem auf den Standort Ihres Weltwunders. Nutzen Sie „natürliche" Wälle (Wald, Felsen usw.), und bauen Sie das Weltwunder weit genug entfernt von Gewässern auf, damit gegnerische Schiffseinheiten nicht in die Reichweite des Weltwunders gelangen! Vorsicht: Ein Weltwunder hat einen sehr großen Platzbedarf!

- Der Bau eines Weltwunders dauert unendlich lange! Lassen Sie jeden verfügbaren Dorfbewohner am Bau des Weltwunders mitwirken - damit der Aufbau des Weltwunders möglichst zügig über die Bühne geht, sollten mindestens 15-20 Dorfbewohner an der Errichtung mitwirken! Entwickeln Sie vor dem Beginn der Bauarbeiten unbedingt die Technologie *Architektur* - damit erhöhen Sie die Baugeschwindigkeit für das Weltwunder um 33 %!

- Die Architektur sorgt zudem dafür, daß die Lebenspunkte des Weltwunders erhöht werden. Trotz der sehr langen Bauzeit dieses Gebäudes verfügt ein Weltwunder gerade einmal über 500 Lebenspunkte - also weniger als ein Kriegselefant! Mit der Erfindung der Architektur erhöhen Sie die Lebenspunkte für ein Weltwunder immerhin noch einmal um 20 % - mithin auf 600 Lebenspunkte.

Sobald das Weltwunder steht, beginnt die Uhr in der rechten oberen Ecke des Bildschirms zu ticken. Erhalten Sie jetzt den Stolz Ihres Volkes 2.000 Jahre lang, und verlassen Sie anschließend als Sieger den Saal.





Das Weltwunder steht! Ab jetzt bleiben Ihren Gegnern noch ungefähr 15 Minuten Zeit, Sie am Sieg zu hindern

Natürlich werden Sie auch Spiele erleben, in denen Sie die Mitteilung erhalten, daß einer Ihrer Gegner ein Weltwunder errichtet hat, oder Sie entdecken zufällig, daß einer Ihrer Gegner schon kräftig an einem Weltwunder werkelt. In diesem Fall müssen Sie sofort reagieren! Entweder (sofern Sie die verfügbaren Ressourcen zur Verfügung haben), kontern Sie selbst sofort mit dem Beginn der Bauarbeiten an einem Weltwunder, rekrutieren massenweise Dorfbewohner für diese Baustelle und hoffen einfach, daß Ihr Weltwunder schneller steht als das des Gegners. Oder aber, Sie stellen eine schlagkräftige und mächtige Armee zusammen und ziehen zur Vernichtung des Weltwunders in die Schlacht! Beginnen Sie mit dem Feldzug gegen das gegnerische Weltwunder aber schon zu dem Zeitpunkt, zu dem Sie über den Beginn der Bauarbeiten informiert sind. Zu diesem Zeitpunkt dürfte einerseits die Ressourcenlage des Gegners aufgrund der immensen Kosten des Weltwunders nicht gerade rosig aussehen, so daß der Gegner wahrscheinlich nicht mehr über das Potential verfügt, Ihrer Armee weitere Einheiten entgegenzusetzen. Zudem brauchen Sie wahrscheinlich viel Zeit, um an den vermutlich gut gesicherten Standort des Weltwunders heranzukommen - verlieren Sie also keine Minute dieser wertvollen Zeit!

Sehen Sie aber immer zu, daß Sie als erster ein Weltwunder errichtet haben und die übrigen Gegner das Spiel nach Ihren Bedingen weiterspielen müssen und nicht umgekehrt!



Die Eroberung und Vernichtung aller Gegner

Über die Erfüllung dieser Aufgabe gibt es eigentlich nicht viel zu sagen. Suchen Sie Ihre Gegner, und fegen Sie diese von der Karte. Strategien dafür können Sie den folgenden Kapiteln entnehmen.

DIE „BESTEN" EINHEITEN

Die „besten" Einheiten bei Age of Empires sind natürlich die High-End-Entwicklungen einer jeden Waffengattung in der späten Eisenzeit. Diese Einheiten bieten in puncto Lebenspunkte, Angriffsstärke, Rüstungsklasse usw. die Voraussetzungen, um jeden Gegner in die Knie zu zwingen. Sofern Ihre Kultur die Produktion der folgenden Einheiten erlaubt und die Rüstungs- und Angriffsklassenupgrades für diese Einheiten möglichst vollständig durchführen kann, und - nicht zuletzt - sofern Sie sich die Entwicklung und die Produktion der nachfolgenden Einheiten „leisten" können, sollten Sie bei Attacken auf gegnerische Stellungen auf die nachfolgend genannten Einheiten setzen.

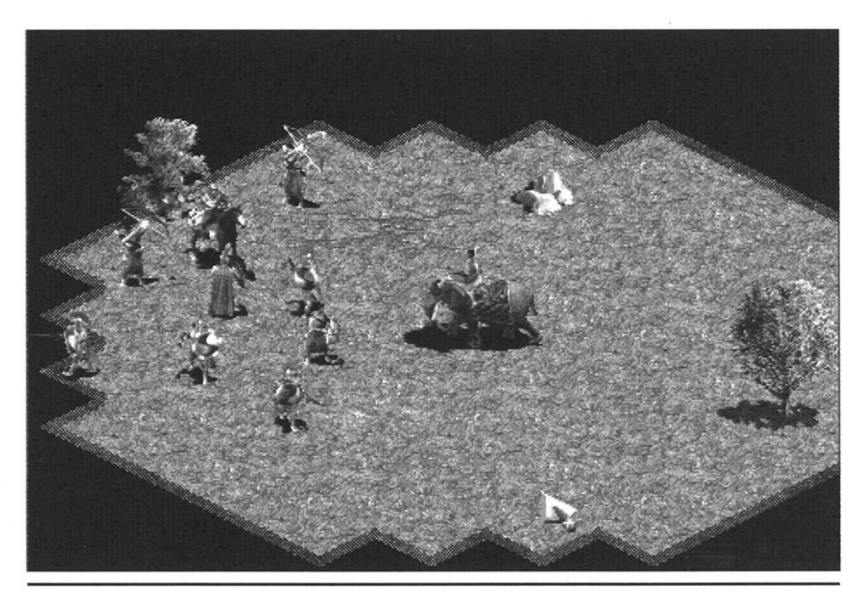
Beachten Sie jedoch, daß die Bonuseigenschaften Ihrer gespielten Kultur oftmals ganz andere Einheitentypen als die nachfolgend genannten auf den Thron „Die beste Einheit" heben! In solchen Fällen sollten Sie natürlich auch die jeweils kulturspezifisch besten Einheiten verstärkt einsetzen!

Kriegselefant



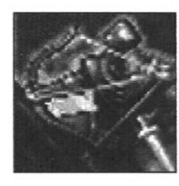
Wenn Sie über die nötigen Nahrungs- und Goldreserven verfügen, produzieren Sie für eine Offensive bevorzugt Kriegselefanten. Den relativ hohen Kosten (170 Nahrung, 40 Gold) und dem nicht gerade atemberaubenden Fortbewegungstempo dieser Kavallerieeinheit stehen die enorme Robustheit (keine weitere Einheit - außer der verwandte Elefantenschütze - verfügt über annähernd so viele Lebenspunkte wie der Kriegselefant, nämlich 600) und die hohe Angriffsstärke des Kriegselefanten gegenüber. Zudem richtet der Kriegselefant bei einer Attacke Schaden bei allen in unmittelbarer Nähe befindlichen Einheiten an. Deshalb ist der Kriegselefant bevorzugt gegen Gruppen von gegnerischer Infanterie einzusetzen - ein einzelner Stoß auf eine Gruppe von nah beieinanderstehenden zehn Infanterieeinheiten bewirkt bei allen zehn feindlichen Einheiten einen Schaden von 15 Punkten, so daß der Kriegselefant bei solch einer einzelnen Attacke dem Gegner insgesamt 150 Punkte Schaden zufügt!





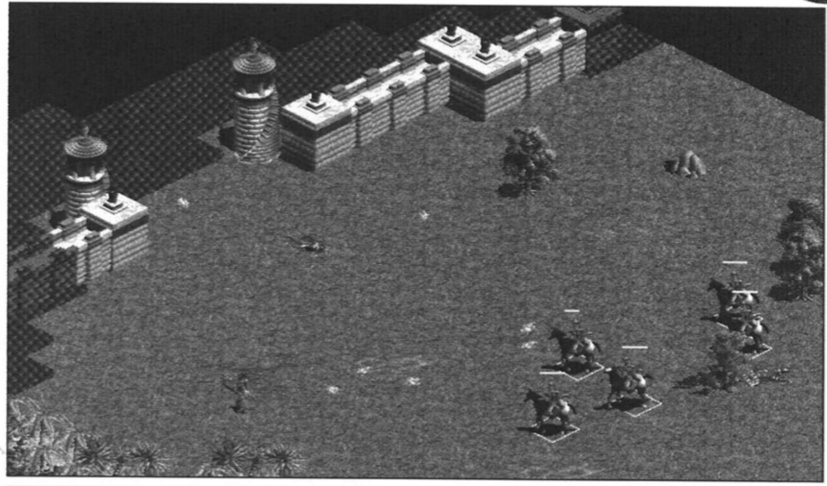
Attackieren Sie mit dem Kriegselefanten vorwiegend große Infanteriegruppen

Schwer berittener Bogenschütze



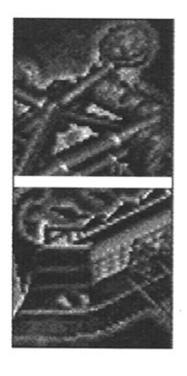
Der schwer berittene Bogenschütze zählt zu den wertvollsten Einheiten des gesamten Spiels. Sicherlich werden Sie die hohen Entwicklungskosten dieser Einheit (1.500 Nahrungseinheiten und 800 Goldeinheiten) zunächst einmal - zu recht - abschrecken. Diese Entwicklungskosten rentieren sich jedoch schnell. Der schwer berittene Bogenschütze verfügt im Vergleich zu anderen Bogenschützen-Einheiten (mit Ausnahme des Elefantenschützen) über die hohe Anzahl von 90 Lebenspunkten - das „Vorgängermodell", der berittene Bogenschütze, weist gerade einmal 60 Lebenspunkte auf. Zudem verfügt der schwer berittene Bogenschütze über zwei standardmäßige Panzerungspunkte gegen gegnerische Fernwaffen, die Sie durch die in der Lagergrube angebotenen Rüstungsklassen-Upgrades noch weiter verbessern können. Das Hauptargument für den schwer berittenen Bogenschützen besteht jedoch darin, daß Ihnen nach dessen Entwicklung die *schnellste Einheit des ganzen Spiels* zur Verfügung steht - und genau diese Eigenschaft des schwer berittenen Bogenschützen müssen Sie in die Waagschale werfen! Ziehen Sie mit ca. fünf Exemplaren dieser Einheiten (nicht mehr, da sich die schwer berittenen Bogenschützen sonst bei Ausweichmanövern gegenseitig behindern) auf eine gegnerische Stellung zu und nehmen Sie dort Ziele aufs Korn. Feindlichem Beschuß weichen Sie schnell und elegant einfach aus. Sollten die Beschädigungen dieser Einheiten in kritische Bereiche kommen, führen Sie die schwer berittenen Bogenschützen einfach zügig zu einer eigenen Stellung zurück und lassen die Einheiten dort von einem Priester heilen.





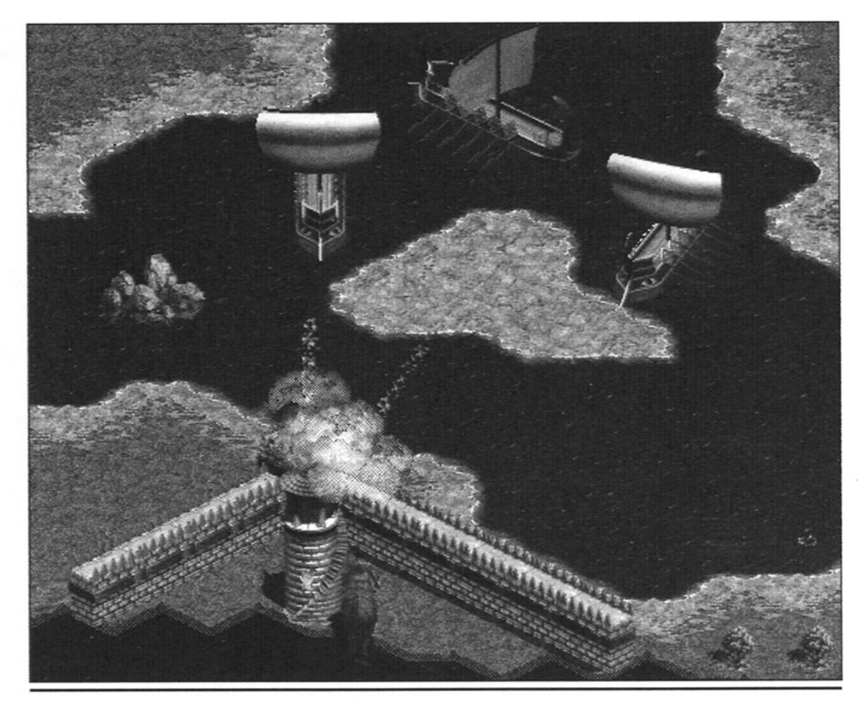
Schwer berittene Bogenschützen bei der Arbeit

Das Schwere Katapult und das Schwere Kriegsschiff



Auch bei diesen beiden Einheiten werden Ihnen die Entwicklungskosten wahrscheinlich erst einmal die Tränen in die Augen treiben. Jedoch stehen Ihnen danach relativ robuste Einheiten mit einer enormen Reichweite und einer furchterregenden Angriffsstärke zur Verfügung. Insbesondere die Reichweite dieser beiden Einheiten sollten Sie bei einem Angriff auf gegnerische Türme nutzen, indem Sie diese unter Beschuß nehmen können, ohne dabei selbst mit dem Schweren Katapult oder dem Schweren Kriegsschiff in die Reichweite der Türme zu gelangen! Als Antwort auf diese Attacken wird der Gegner jedoch in den meisten Fällen andere Einheiten (Bogenschützen, Triremen usw.) entsenden, um Ihr attackierendes Katapult oder Kriegsschiff anzugreifen. Stellen Sie deshalb diesen Einheiten (die zudem mit dem Problem der Mindestreichweite zu kämpfen haben, s.u.) unbedingt Begleitschutz in Form von Infanterie, Kavallerie, Bogenschützen oder Triremen zur Seite!





Ohne selbst in die Reichweite der gegnerischen Türme zu geraten, legen diese Schweren Katapulte den gegnerischen Turm in Schutt und Asche

Priester



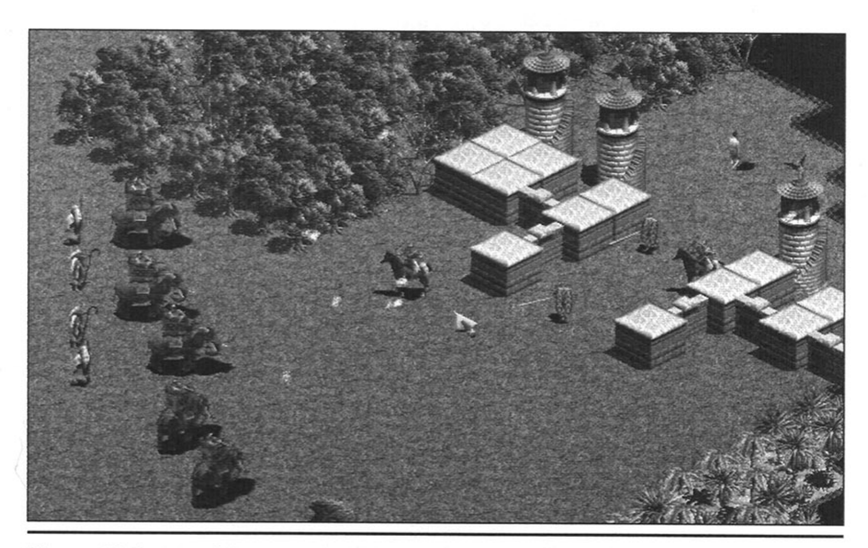
In keinem Spiel sollten Sie versäumen, auf die Priester zurückzugreifen! Diese Einheiten sind die mit Abstand wertvollsten Einheiten des ganzen Spiels, obwohl die Priester keine „kriegerischen" Einheiten im herkömmlichen Sinne darstellen. Die vielseitigen Priester-Funktionen empfehlen die Priester für eine Reihe von Aufgaben. Sowohl in der Defensive als auch in der Offensive können die von Priestern durchgeführten *Bekehrungen* Ihren Gegnern mehr Schaden zufügen als mehrere Katapulte oder Kriegselefanten zusammen! Zudem ist die *Heilungsfunktion* der Priester für eigene angeschlagene Einheiten ein unverzichtbares Mittel, um Ressourcen zu sparen und mittelfristig eine schlagkräftige und große Armee aufzubauen.

Der effektive Einsatz der Priester fällt jedoch insbesondere Anfängern oft schwer. Üben bzw. praktizieren Sie den Einsatz der Priester so häufig wie möglich, und lernen Sie die Vorzüge der Priester mit der Zeit selbst kennen und schätzen.



Insbesondere die *Bekehrungsfunktion* der Priester bei Offensiven ist eine mächtige Waffe, mit der Sie mehrere Fliegen mit einer Klappe schlagen: Nach einer erfolgreichen Bekehrung haben Sie die Streitmacht des Gegners um eine Einheit reduziert, Ihrer eigenen Armee eine weitere Einheit *kostenlos* hinzugefügt, und diese neue Einheit steht zumeist noch mitten im Herzen der gegnerischen Stellung und kann dort direkt „an die Arbeit gehen".

Priester sind jedoch ein „wenig schwach auf der Brust", d.h., die Priester verfügen über wenig Lebenspunkte und keine Rüstung, zudem sind diese wertvollen Einheiten sehr langsam und somit insgesamt dramatisch anfällig für gegnerische Attacken - auch mit den die Lebenspunkte und die Geschwindigkeit der Priester erhöhenden Technologien *Mystik* und *Polytheismus*. Stellen Sie Ihren Priestern deshalb immer einige „Leibwächter" zur Seite, die allzu eifrige heranstürmende Einheiten von Ihren „Bekehrern der Nation" fernhalten. Sobald gegnerische Einheiten auf Ihre kombinierte Priester/Wacheinheiten-Gruppe losstürmen, sollten die Priester auch bereits mit der Bekehrungsarbeit bei diesen heranstürmenden gegnerischen Einheiten beginnen.

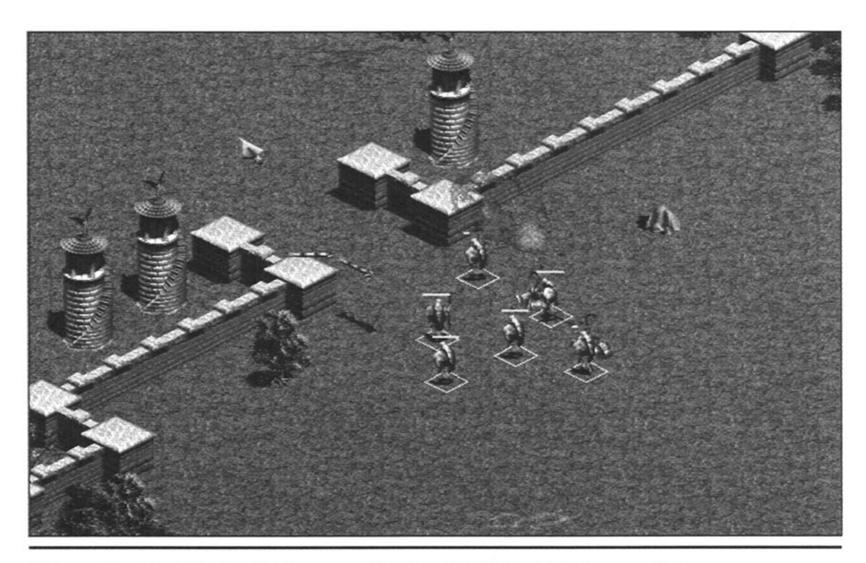


Die von Elefantenschützen gut behüteten Priester im Hintergrund bekehren die herannahenden gegnerischen Einheiten



Mehrere gruppierte Priester bekehren eine gegnerische Einheit übrigens wesentlicher schneller, als wenn ein einzelner Priester versucht, gegnerische Einheiten auf Ihre Seite zu ziehen. Allerdings müssen in diesem Fall alle beteiligten Priester wieder eine gewisse Zeit pausieren, bis sie die nächste Bekehrung durchführen können bzw. bis sich die Magie der Priester wieder auf die für eine weitere Bekehrung erforderlichen 100 % erhöht hat. Um größere Pausen zwischen Bekehrungen zu umgehen, können Sie die Priester auch einzeln die Bekehrung einer oder mehrerer gegnerischer Einheiten nacheinander durchführen lassen. In diesem Fall dauert die Bekehrung jedoch länger und die Reaktion der gegnerischen Einheiten auf die Bekehrungsversuche in Form von Feuersalven auf den aktiven Priester kann für den schwach gepanzerten Priester fatal werden. Achten Sie in solchen Fällen darauf, daß sich die Priester gegenseitig heilen!

Bei der Bekehrung von Gebäuden (Achtung: Dafür müssen Sie den *Monotheismus* erfunden haben!) sollten Sie Ihr Augenmerk auf die Übernahme der gegnerischen Wachtürme legen. Jedoch müssen die Priester bei der Gebäudebekehrung direkt neben dem „Objekt der Begierde" plaziert sein, um das betreffende Gebäude für Sie in Beschlag zu nehmen - die Reichweite der Priester nutzt Ihnen bei der Bekehrung von Gebäuden also überhaupt nichts! Bei einem Wachturm, der das Feuer auf einen herannahenden Priester früh eröffnet, dürfte ein einzelner Priester chancenlos sein, da er - noch bevor er den Turm erreicht - im Feuerhagel des Wachturms untergehen wird. Führen Sie deshalb die Bekehrung von Wachtürmen immer mit einer Gruppe von Priestern durch. Mit drei oder vier Priestern haben Sie einen gegnerischen Wachturm sehr schnell erobert!



Führen Sie die Priester in Gruppen für eine Gebäude-Bekehrung zügig zum Zielobjekt



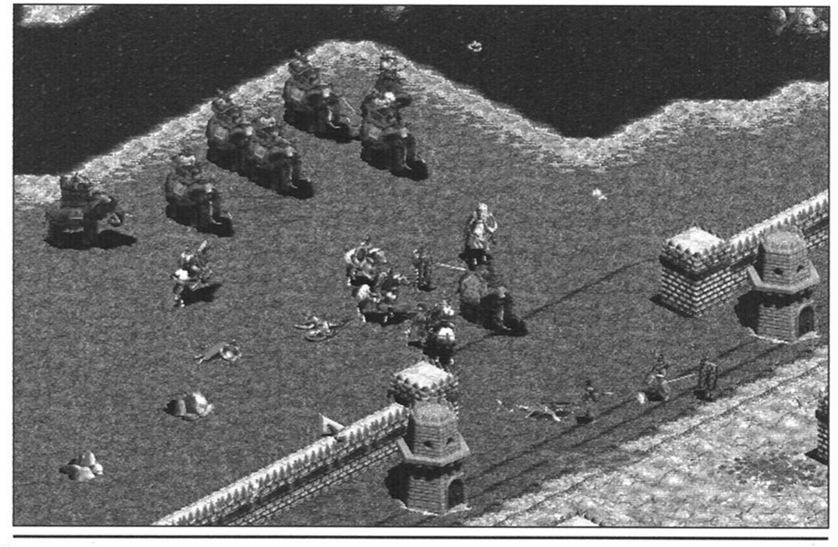
Angriffsstrategien

Das Ziel von Angriffen ist immer dasselbe: Zerschmettern Sie die gegnerischen Armeen, brennen Sie seine Gebäude nieder und vernichten Sie alle seine Einheiten. Einige Methoden und Tips dazu, wie Sie dieses Ziel verwirklichen, geben Ihnen die folgenden Abschnitte.

Finden Sie die „richtige" Mischung

Die Durchführung einer Attacke auf eine gegnerische Stellung mit nur einer einzigen Waffengattung (z.B. Bogenschützen) sollten Sie möglichst vermeiden. Konzentrieren Sie Ihre Armeezusammenstellung immer auf zwei bis drei Waffengattungen aus den Gruppen Infanterie, Kavallerie, Bogenschützen, Belagerungswaffen und Marine. Dabei sollte Ihre Streitmacht jedoch sowohl eine Fernwaffen-Gruppe (Bogenschützen, Belagerungswaffen oder Marine) und eine Nahkampf-Gruppe (Infanterie oder Kavallerie) beinhalten. Mögliche Kombinationen sind also Infanterie/Bogenschützen, Kavallerie/Bogenschützen, Infanterie/Marine usw. Beachten Sie bei der Planung Ihrer Offensiven außerdem, welche Einheiten Ihre Kultur produzieren kann (soweit die Einstellung *Vollständiger Tech-Baum* deaktiviert ist)!

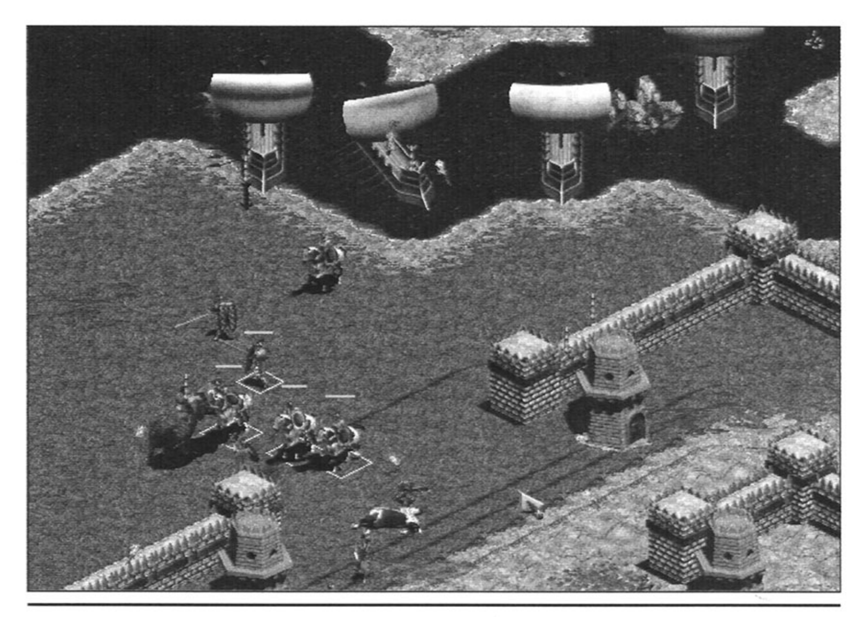
Eine der wirkungsvollsten Kombinationen von zwei Waffengattungen besteht in einer gemischten Streitmacht aus starken Bogenschützen und Infanterie- oder Kavallerieeinheiten. Während die Nahkampfeinheiten den Gegner aus nächster Nähe traktieren, unterstützen die treffsicheren Bogenschützen aus dem Hintergrund die Beseitigung der gegnerischen Einheiten und Gebäude.



Eine wirkungsvolle Formation: Die Elefantenschützen halten sich im Hintergrund, während die Kavallerie und die Infanterie in den Nahkampf geht



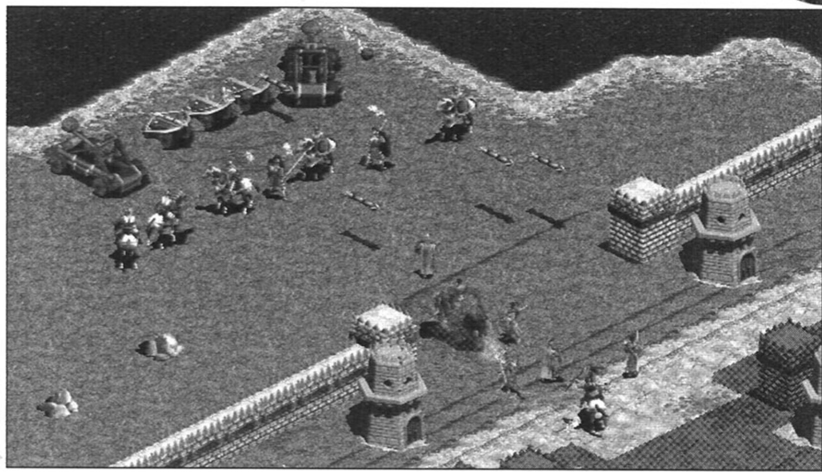
Noch wirkungsvoller wird die Kombination von Nah-/Fernwaffen, wenn Sie eine Kavallerie-/Infanterie-Brigade gepaart mit einigen Kriegsschiffen (vorzugsweise den Triremen) auf eine gegnerische Stellung hetzen. Überflüssig zu erwähnen, daß bei dieser Kombination die gegnerischen Ziele in der Reichweite der Kriegsschiffe liegen müssen.



Eine noch wirkungsvoller Kombination: Die Triremen im Hintergrund kümmern sich um die Türme während die Nahkampfeinheiten im Vordergrund die gegnerischen Krieger ausschalten

Sollten Sie als Fernwaffen solche Einheiten einsetzen, die über einen größeren Zerstörungsradius verfügen (Steinwerfer, Katapult, Schweres Katapult, Katapult-Trireme und Schweres Kriegsschiff) müssen Sie Ihre Nahkampfeinheiten aus dem Zielbereich dieser Fernwaffen möglichst heraushalten, da Ihre Nahkampfeinheiten sonst von den einschlagenden Geschossen Ihrer eigenen Fernwaffen ebenfalls in Mitleidenschaft gezogen werden! In solchen Situationen empfiehlt es sich eher, die Nahkampfeinheiten den Fernwaffen lediglich als „Begleitschutz" mit dem Befehl *Nicht angreifen* zur Seite zu stellen, und mit diesen Nahkampfeinheiten (Kavallerie oder Infanterie) alle gegnerischen Einheiten auszuschalten, die Ihren Fernwaffen zu nahe kommen.





Die Kavallerie und die Infanterie bildet einen „Schutzwall" vor den attackierenden Belagerungswaffen

Wenn Sie über die „richtige" Mischung Ihrer offensiven Streitmacht nachdenken, sollten Sie auch unbedingt ein paar *Priester* in Ihren Offensivgruppen einplanen. Zum einen sind die Priester vor Ort und Stelle unentbehrlich, um angeschlagene eigene Einheiten zu heilen, zum anderen können die mitgeführten Priester gegnerische Einheiten bekehren und so den feindlichen Truppen „abgraben". Werden Sie mit Ihren Priestern aber nur dann offensiv, wenn Sie die wichtigsten Tempel-„Technologien" erfunden haben und somit über in puncto Reichweite, Lebenspunkte und Geschwindigkeit optimierte Priestereinheiten verfügen. Schikken Sie keine unzureichend entwickelten Priester mit in die Schlacht!

Vorgezogene Turm-Stellungen

In vielen Echtzeit-Strategie-Spielen ist das schrittweise Vorantasten mit Hilfe von vorgezogenen Turm-Stellungen bis vor das gegnerische Lager eine sehr beliebte Taktik. Natürlich funktioniert diese Strategie auch bei Age of Empires! Sie wird insbesondere in solchen Spielen angewandt, in denen man sich einem immerwährenden Strom von gegnerischen Einheiten bis vor das eigene Lager gegenübersieht und in denen man diese permanenten feindlichen Vorstöße schrittweise zurückdrängen möchte. Voraussetzungen für eine erfolgreiche Durchführung dieser Strategie ist ein überdurchschnittlich hoher Steinabbau (da jeder Turm 150 Einheiten dieser Ressource benötigt) sowie eine nicht zu große Karte, da mit zunehmender Kartengröße der Weg zu einer gegnerischen Stellung mit solchen vorgezogenen Turmstellungen zu langwierig wird.



Zur Vorbereitung dieser Strategie müssen Sie zunächst einmal den kürzesten Weg zur gegnerischen Basis suchen und möglichst früh mit dem Abbau der Ressource Stein in großem Umfang beginnen. Suchen Sie sich als Standorte für vorgezogene Turmstellungen bevorzugt enge Durchgangspassagen aus, da Ihnen dort die gegnerischen Einheiten auf jeden Fall „vor die Flinte laufen". Beziehen Sie in die Reichweite Ihrer Türme - sofern erreichbar - dabei auch ruhig einige Ressourcengebiete des Gegners mit ein, um die dort arbeitenden feindlichen Dorfbewohner an der Arbeit zu hindern und somit den Ressourcennachschub des Gegners zu schwächen. Bauen Sie Ihre Turmstellungen bis zum Lager des Gegners aus, und schicken Sie dann erst andere Einheiten zur Einnahme der gegnerischen Stellung an die Front.

Die frühzeitige Massenattacke

Nicht gerade elegant, aber wirkungsvoll: Zielen Sie Ihre Ambitionen von Beginn an auf die Massenproduktion von Axtkämpfern (ca. zehn) und Bogenschützen (ca. fünf) ab. Während der Produktionsphase dieser Armee in der Jungsteinzeit suchen Sie bereits mit einem Späher nach feindlichen Stellungen (um diese leichter zu finden, achten Sie darauf, aus welchen Richtungen gegnerische Jäger kommen!). Haben Sie eine solche feindliche Stellung gefunden, schicken Sie Ihre Axtkämpfer- und Bogenschützengruppe direkt in das feindliche Lager hinein. Wenn der Gegner noch keine Türme errichtet haben sollte, treffen Sie dort nur auf Dorfbewohner und wahrscheinlich wenige Militäreinheiten, die Sie mit einem beherzten Handstreich von der Karte fegen. Sollte es Ihnen bei diesem Angriff nicht gelingen, den Gegner komplett zu vernichten, werden Sie aber auf jeden Fall mit diesem Überfall erreichen, daß der Gegner in seinen Entwicklungsbemühungen entscheidend zurückgeworfen wird.

Problematisch wird diese Strategie, wenn Sie mehr als zwei gegnerischen Völkern auf der Karte gegenüberstehen. Zwei gegnerische Völker werden Sie vielleicht noch nacheinander vernichten können. Das dritte Volk wird allerdings in der Zwischenzeit in seiner Entwicklung wahrscheinlich so weit vorangeschritten sein, daß solch ein Überfall mit den Einheiten aus den frühen Zeitaltern nicht mehr funktioniert.

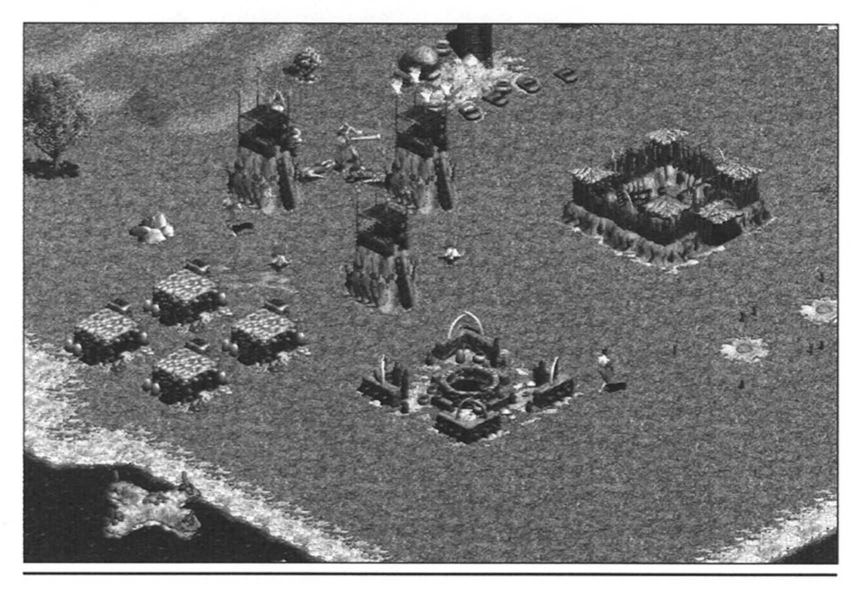
Die frühzeitige Infiltration

Noch frühzeitiger können Sie Ihre Gegner auf die folgende Art und Weise „ärgern": Schikken Sie direkt zu Beginn ein oder zwei Dorfbewohner auf die Reise, um gegnerische Stellungen zu suchen. Beginnen Sie außerdem sofort damit, die Ressource Stein zu fördern und eine große Zahl von Dorfbewohnern zu produzieren, und versuchen Sie so schnell wie möglich, in die Jungsteinzeit zu gelangen. Haben Sie das zweite Zeitalter erreicht, erforschen Sie im Kornspeicher sofort den Beobachtungsturm.



Wenn Sie soweit sind und eine Menge von ca. 450 Steinen oder mehr auf Lager haben, marschieren Sie mit ca. vier Dorfbewohnern mitten in das Lager des Gegners hinein und errichten dort (z.B. neben dem Dorfzentrum) ca. drei Beobachtungstürme (lassen Sie immer alle vier Dorfbewohner an der Errichtung eines Turmes mitwirken - das beschleunigt die Installation der Türme ungemein). Sollte der Gegner noch keine ausreichenden militärischen Vorbereitungen in Form von Knüppelschlägern oder Axtkämpfern getroffen haben, haben Sie leichtes Spiel mit dieser Strategie. Treffen Ihre in das gegnerische Lager einfallenden Dorfbewohner dagegen bereits auf einige der vorgenannten Einheiten, müssen Sie diese zuerst mit den Dorfbewohnern angreifen und beseitigen. Ansonsten werden die computergesteuerten Axtkämpfer als Antwort auf diese Infiltration der eigenen Basis Ihre eifrig an den Beobachtungstürmen werkelnden Dorfbewohner bei ihrer Arbeit natürlich nicht gewähren lassen und diese attackieren.

Sobald aber der erste Beobachtungsturm steht und seine „Arbeit" aufnimmt , ist der Computergegner gezwungen, immer wieder neue Einheiten zu produzieren, da Ihre Türme alles unter Beschuß nehmen, was sich im gegnerischen Lager bewegt. Wenn sich die Türme halten können, sollten Sie diese natürlich im nächsten Zeitalter als erstes zum Wachturm upgraden, und vielleicht gelingt es Ihnen ja sogar, den ein oder anderen Ihrer Türme in der gegnerischen Basis wieder zu reparieren.



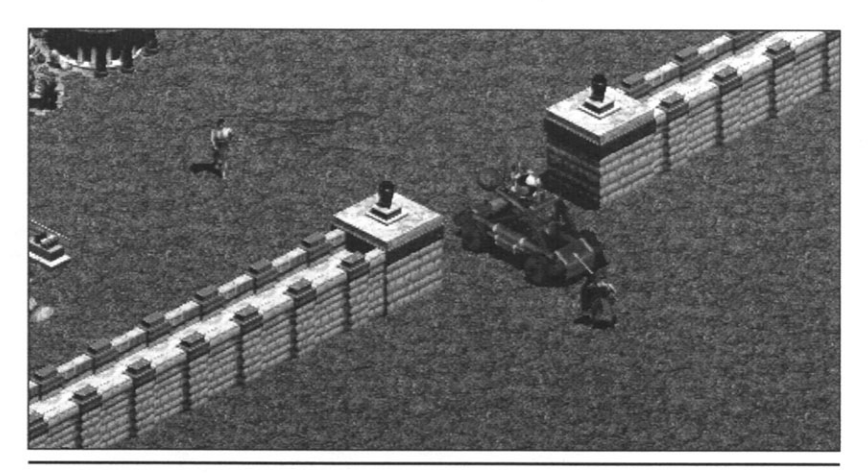
Drei eigene Beobachtungstürme im Herzen der gegnerischen Basis - die Beseitigung dieser Türme wird den Gegner erst einmal eine Weile beschäftigen



Das Ausschalten gegnerischer Belagerungswaffen

Oftmals werden Sie sich gegnerischen Belagerungswaffen gegenübersehen, die Ihre Gegner zur Verteidigung des Lagers eingesetzt haben und an denen Sie für eine erfolgreiche Eroberung des gegnerischen Lagers irgendwie vorbeikommen müssen. Mit anderen Worten: Die Dinger müssen weg - und das ist meistens gar nicht so einfach!

Belagerungswaffen (übrigens auch Ihre eigenen!) haben jedoch einen entscheidenden Nachteil: die Mindestreichweite. Eine Mindestreichweite von z.B. 3, wie sie beispielsweise für die Balliste oder die Helepolis gilt, besagt, daß diese Einheiten andere Einheiten nur treffen bzw. unter Feuer nehmen können, wenn diese mindestens drei Felder weit entfernt sind. Diese Mindestreichweiten können Sie natürlich gegen feindliche Belagerungswaffen hervorragend dahingehend ausnutzen, daß Sie eine Nahkampfeinheit (Kavallerie oder Infanterie) direkt vor, hinter oder neben einer gegnerischen Belagerungswaffe plazieren und diese anschließend attackieren. Die Belagerungswaffe kann sich in diesem Fall dieser Attacken nicht erwehren, da sich Ihre attackierende Nahkampfeinheit außerhalb der Mindestreichweite der Belagerungswaffe befindet.

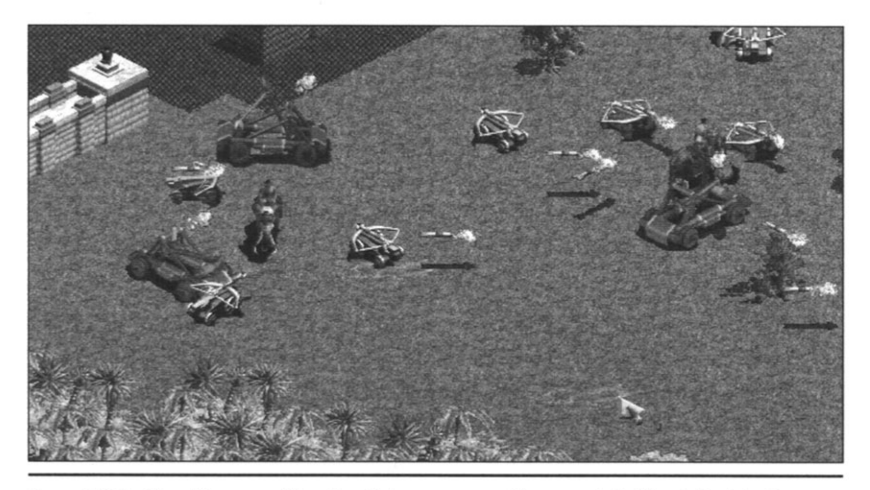


Das gegnerische Schwere Katapult kann sich gegen die unmittelbar neben ihm stehenden und attackierenden Infanterieeinheiten nicht wehren



Nutzen Sie also die Schwäche der Mindestreichweiten von Belagerungswaffen aus, indem Sie eigene Nahkampfeinheiten zügig in die unmittelbare Nähe der gegnerischen Belagerungswaffen führen und mit diesen Nahkampfeinheiten das Katapult, die Balliste usw. attackieren und zerstören. Achten Sie aber in solchen Fällen darauf, daß in unmittelbarer Nähe der attackierten gegnerischen Belagerungswaffe keine weiteren gegnerischen Belagerungswaffen bzw. Fernwaffeneinheiten lauern, in deren Mindestreichweite Ihre Nahkampfeinheiten geraten können. Greifen Sie gegnerische Belagerungswaffen aber niemals mit Fernwaffen (z.B. Bogenschützen) - schon gar nicht in Gruppen - an!

Sobald Sie mehrere Gruppen von gegnerischen Belagerungswaffen entdecken, können Sie zudem den erhöhten Zerstörungsradius dieser Einheiten dahingehend ausnutzen, daß sich diese gegenseitig selbst zerstören! Opfern Sie in diesem Fall einige Ihrer Einheiten, indem Sie jeweils eine Einheit in die Mitte jeder gegnerischen Belagerungswaffengruppe bewegen (am besten eignet sich dazu ein Kriegselefant, da dieser mit 600 Lebenspunkten die robusteste aller Einheiten ist). Die gegnerischen Belagerungswaffen werden daraufhin das Feuer auf Ihre Einheiten eröffnen, jedoch bei diesem Beschuß aufgrund ihres erhöhten Zerstörungsradius die nah bei Ihrer Einheit plazierten eigenen Einheiten in gleichem Maße beschädigen. Wenn Sie diese Strategie einige Male wiederholen, reiben sich die gegnerischen Belagerungswaffen gegenseitig auf!



Der erhöhte Zerstörungsradius der Belagerungswaffen sorgt dafür, daß sich die Belagerungswaffen selbst gegenseitig zerstören - sofern Sie Ihre Einheiten strategisch geschickt plazieren



Das Ausschalten gegnerischer Priester

In gleichem Maße, wie Sie wahrscheinlich (und hoffentlich) die Priester zur Bekehrung von gegnerischen Einheiten einsetzen, wird dies wahrscheinlich auch Ihr Gegner durchführen. Stehen Sie erst einmal solchen Priestern gegenüber, die mit dem „Leben nach dem Tod" und damit mit einer hohen Reichweite ausgestattet sind, können Ihnen diese Jungs - insbesondere in solchen Situationen, in denen Sie gerade mitten im schönsten Angriff sind - den letzten Nerv rauben. Das Problem liegt darin begründet, daß Sie die Aktivitäten der Priester nicht so schnell erkennen können - kein Pfeil oder kein Geschoß fliegt auf Ihre Einheiten zu, und plötzlich erscheinen Ihre beiden besten Kriegselefanten in der Farbe des Gegners und massakrieren Ihre übrigen Einheiten!

Achten Sie also immer auf gegnerische Priester! Wird ein solcher gegnerischer Priester aktiv, d.h. beginnt er mit der Bekehrung Ihrer Einheiten, können Sie dies meist daran erkennen, daß der Priester mit den Armen zu fuchteln beginnt. Außerdem hören Sie - sofern Sie mit Sound spielen - den „Priester-Bekehrungsspruch". Attackieren Sie in solch einem Fall den gegnerischen Priester *sofort mit einer* Bogenschützeneinheit! Ein einzelner Pfeiltreffer reicht in der Regel zumindest dahingehend aus, daß der betreffende Priester flüchtet und seine Bekehrungsarbeit unterbricht. Ziehen Sie in diesem Fall zügig ein bis zwei schnelle Nahkampfeinheiten (besonders gut eignet sich dazu der schnelle Wagenkämpfer) in die unmittelbare Nähe des Priesters, und beseitigen Sie den, zumeist nicht sehr widerstandsfähigen, Tempelbruder.

Stehen Sie mehreren gegnerischen Priestern gegenüber, müssen Sie solche Aktionen besonders gut koordinieren und Ihre Augen (und Ohren) überall haben! Einfacher werden Sie mehrere gegnerische Priester auf folgende Art und Weise los: Schicken Sie eine Nahkampfeinheit und eine schnelle Kavallerieeinheit in die Nähe der Priester. Sobald Sie die Infanterieeinheit in die Richtung der Priester schicken, werden *alle* Priester damit beginnen, diese Einheit zu bekehren. Lassen Sie dies geschehen, und warten Sie ab, bis Ihre Infanterieeinheit zum Gegner übergelaufen ist. In diesem Fall ist bei *allen* an der Bekehrung beteiligten gegnerischen Priestern die Magie weit abgesunken. Diesen gefahrlosen Moment nutzen Sie jetzt blitzschnell mit der schnellen Kavallerieeinheit aus, die zügig zu den Priestern vorprescht und diesen ordentlich „eins auf die Mütze gibt", ohne dabei in die Gefahr zu geraten, selbst bekehrt zu werden.



Der konzentrierte Angriff

Bei Attacken auf gegnerische Gebäude und Einheiten sollten Sie immer einen „konzentrierten Angriff" durchführen. Dieser „konzentrierte Angriff" besagt eigentlich nichts anderes, als daß Sie möglichst immer mit allen Ihren zum Angriff eingeteilten Einheiten eine einzelne Einheit des Gegners zusammen, eben „konzentriert", attackieren und nicht einzelne gegnerische Einheiten mit einzelnen eigenen Einheiten angreifen. Bei konsequenter Anwendung dieser Angriffsmethode haben Sie sogar mit einer kleinen Truppe gute Chancen, eine zahlenmäßig überlegene gegnerische Gruppe in einem Gefecht zu besiegen.

Ein kleines Beispiel zur Wirkung des konzentrierten Angriffs: Angenommen, Sie greifen eine gegnerische Infanterie-Truppe von drei Axtkämpfern mit einer eigenen Truppe von drei Axtkämpfern an. Beide Seiten sind also gleich stark ausgestattet - jede Truppe besteht aus drei Einheiten, die Einheiten beider Gruppen besitzen die gleiche Stärke (50 Lebenspunkte pro Einheit) und dieselbe Angriffsstärke (pro Hieb 5 Punkte). Die gegnerischen Einheiten konzentrieren den Angriff nicht, sondern jede einzelne gegnerische Einheit attackiert eine einzelne Einheit von Ihnen. Sie dagegen konzentrieren den Angriff auf jeweils eine gegnerische Einheit.

Nach den ersten vier Hiebsalven haben alle Ihre Einheiten jeweils 20 ihrer Lebenspunkte verloren, da jede feindliche Einheit Ihren Einheiten mit jedem Hieb jeweils 5 Punkte entzogen hat. Sie haben jedoch bereits eine Einheit zerstört (4 Hiebe x 5 Punkte x 3 Axtkämpfer = 60 Punkte). Während der zweiten vier Hiebsalven entziehen zwei feindliche Einheiten wiederum je 20 Lebenspunkte bei zwei Ihrer Einheiten. Sie zerstören jedoch bereits eine zweite Einheit und verfügen nun noch über zwei Axtkämpfer mit 10 Lebenspunkten und einen Axtkämpfer mit 30 Lebenspunkten. In den nächsten vier Hiebsalven zerstört vielleicht der verbliebene gegnerische Axtkämpfer eine Ihrer Einheiten, wenn es ganz schlimm läuft auch die zweite Einheit mit den 10 Lebenspunkten. Wenn die verbliebene gegnerische Einheit jedoch den Axtkämpfer mit den 30 Lebenspunkten attackiert, werden Sie alle drei Axtkämpfer lebend durch diese letzte Gefechtsphase bringen, während Sie den letzten Axtkämpfer des Gegners zerstören. Sie haben also in diesem Beispiel die gegnerische Gruppe aufgerieben, während Sie noch über mindestens eine und maximal drei Einheiten - wenn auch stark beschädigt, aber diese lassen sich durch einen Priester heilen - verfügen.

Wenn die Einheitenbeschränkung erreicht ist

Bei Age of Empires existiert eine Einheitenbeschränkung von 50 Einheiten! Das heißt, wenn Sie 50 Einheiten (Infanterie, Schiffe, Dorfbewohner usw.) beisammen haben, können Sie keine weiteren Einheiten herstellen. Verschaffen Sie sich den Überblick über Ihre aktuelle Einheitenzahl, indem Sie einfach auf eine Behausung klicken und in der Statusleiste links unten ablesen, wie viele Einheiten Sie aktuell beherbergen. Der Eintrag „46/48" besagt z.B., daß Sie - aufgrund Ihrer Häuseranzahl - insgesamt 48 Einheiten besitzen können und aktuell über 46 Einheiten verfügen.



In einigen Missionen gelangen Sie sicherlich an den Punkt, an dem Sie - nachdem Sie sich mit vielen Dorfbewohnern eine solide Ressourcen-Grundlage geschaffen haben - die Einheitenbeschränkung von 50 Einheiten erreichen, obwohl Sie gern noch (z.B. für eine große Offensive) einige Kavalerieeinheiten, Katapulte oder Schlachtschiffe produzieren möchten. In diesem Fall müssen Sie einige Dorfbewohner opfern, um Platz in Ihrem Einheitenkontingent für weitere Militäreinheiten zu schaffen. Die einfachste und schnellste Methode dafür besteht darin, die zu entfernenden Dorfbewohner anzuwählen und einfach die Taste [Entf] zu drücken. Die angewählten Einheiten hauchen danach Ihr Leben aus, und Ihr Einheitenkontingent ist frei für neue Einheiten.

Die „elegantere“ Methode besteht darin, die „überflüssigen“ Dorfbewohner zu gruppieren und im Rahmen einer „Kamikaze-Aktion“ in die Schlacht zu schicken. Dabei werden alle losgeschickten Dorfbewohner natürlich den Geist aufgeben - das ist ja schließlich auch der Zweck der ganzen Aktion -, die Dorfbewohner können jedoch während dieses „Feldzuges“ vielleicht schon einige strategisch wichtige Gebäude oder Einheiten des Gegners entscheidend schwächen oder gar beseitigen oder einfach nur weitere Gebiete aufklären.

VERTEIDIGUNGSSTRATEGIEN

Insbesondere in den frühen Spielphasen werden Sie überwiegend damit beschäftigt sein, Ihr mühsam errichtetes Lager gegen feindliche Übergriffe zu verteidigen und zu halten. Bei dieser - in vielen Fällen und vor allem in den hohen Schwierigkeitsstufen oft kniffeligen - Aufgabe, sollten Sie folgende Tips beherzigen:

Eine Verteidigungslinie mit Wällen und Fernwaffen

Natürlich hält ein Wall aus starken (eventuell sogar doppelten) Mauern (Mittelstarker Wall oder Befestigungsanlage) mit einigen dahinter plazierten Wachtürmen (vorzugsweise die starken Geschütztürme) und Fernwaffeneinheiten erst einmal jeden Gegner eine ganze Weile auf. Fühlen Sie sich in einer solchen Basis jedoch nicht zu sicher! Ein beherzter gegnerischer Angriff von einigen Belagerungswaffen und Nahkampfeinheiten schlägt schneller, als Sie gucken können, eine Lücke in Ihren Verteidigungswall, durch die anschließend gegnerische Einheiten in Ihr Lager strömen und Ihre Errungenschaften zu Kleinholz verarbeiten. Um solche Attacken gegen Ihre mühsam errichteten Wälle zu unterbinden, müssen hinter den Wällen ausreichend andere Einheiten plaziert sein, die angreifende gegnerische Einheiten unter Beschuß nehmen.



Diese die Verteidigung des eigenen Lagers unterstützenden Einheiten sollten in der Regel Fernwaffen sein und aus einer Mischung aus Türmen, Belagerungswaffen, Bogenschützen und der „Fernwaffe" Priester bestehen. Bei der Verteidigung eines Walls können jedoch auch mit dieser Kombination einige Probleme entstehen:

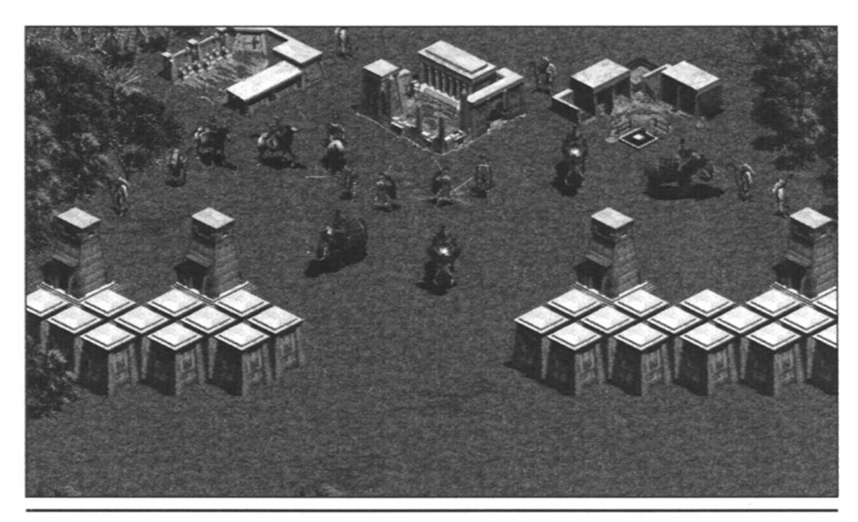
- Gegnerische Belagerungswaffen können aufgrund ihrer hohen Reichweite zumeist aus einer Entfernung Ihren Wall zerstören, die außerhalb der Reichweite Ihrer hinter dem Wall plazierten Einheiten liegt. Zur Abwehr solcher attackierenden Belagerungswaffen müssen Sie einige Einheiten vor den Wall ziehen und die betreffende Belagerungswaffe von dort attackieren. Mit anderen Worten: Ihr Wall muß mindestens einen Durchgang haben, durch den Sie Ihre Einheiten zur Abwehr der weitreichenden gegnerischen Belagerungswaffen vor Ihren Wall ziehen können. Daß diese Öffnung in Ihrem Wall gleichzeitig eine verwundbare Position in Ihrer ganzen Verteidigungsstrategie darstellt, muß nicht extra erwähnt werden. Sichern Sie deshalb eine solche Lücke in Ihrer Verteidigungslinie mit ausreichend Türmen und mobilen Einheiten ab. Plazieren Sie in der Nähe dieser Öffnung keine wichtigen Gebäude, die von durchbrechenden gegnerischen Einheiten schnell attackiert werden können. Sorgen Sie zudem dafür, daß das Gebiet um Ihr „Stadttor" herum möglichst viel Bewegungsfreiheit erlaubt, da sich sonst Ihre eigenen Einheiten, z.B. bei einem Ausfall, gegenseitig auf die Füße treten.

- Sie müssen einen Wall zumeist über eine große Länge errichten und jede Stelle stets und ständig überwachen und mit dahinter plazierten Abwehreinheiten versehen - eine ungemein langwierige und kostspielige Aufgabe. Integrieren Sie deshalb möglichst ausgedehnte „natürliche" Hindernisse (Waldstücke, Gewässer, Klippen usw.) in Ihren Wall, die von gegnerischen Einheiten nicht passiert werden können. Lassen Sie aber Vorsicht walten, wenn Sie Waldpassagen als „Wall" gegen menschliche Gegenspieler einsetzen - mit einem schweren Katapult kann eine menschlicher Gegenspieler in Windeseile eine Schneise in den Wald schlagen und mit einer kompletten Armee mitten in Ihrem Lager stehen (vgl. das Kapitel *Fiese Tricks*). Computergesteuerte Gegner dagegen werden diesen Trick wohl nicht einprogrammiert bekommen haben.

- Ihre eigenen Belagerungswaffen, die Ihren Wall attackierende gegnerische Nahkampfeinheiten unter Beschuß nehmen, beschädigen aufgrund ihres hohen Zerstörungsradius auch Ihre eigenen Wälle, Türme und andere in der Nähe plazierten Einheiten. Verzichten Sie deshalb am besten komplett auf den Einsatz von Belagerungswaffen zu Verteidigungszwecken.

Achten Sie auf diese Probleme, wenn Sie Ihre Strategie auf eine Verteidigungslinie mit Wällen und dahinter plazierten Fernwaffeneinheiten aufbauen wollen!





So sollte es sein: Ein starker Wall, Geschütztürme, ein „Stadttor" und jede Menge mobile verteidigungsbereite Einheiten mit genügend Bewegungsspielraum

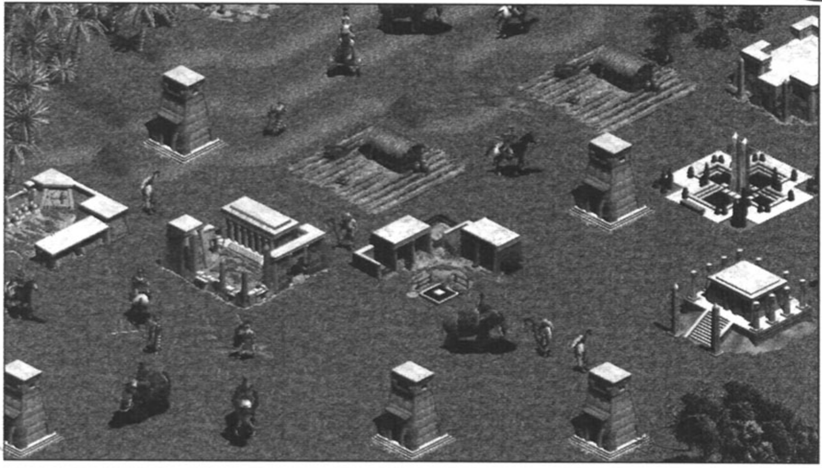
Verteilt plazierte Türme und Einheiten

Wachtürme sind natürlich die Objekte Nr. 1, wenn es um die Verteidigung der eigenen Stellung geht! Plazieren Sie diese Türme gleichmäßig verteilt in Kombination mit einigen Bogenschützen und Infanterie- oder Kavallerieeinheiten in Ihrem Lager, um auf gegnerische Übergriffe reagieren zu können.

Im Gegensatz zu einer Verteidigungslinie - wie oben beschrieben - ist diese verteilte Aufstellung von Verteidigungstürmen und -einheiten oftmals die bessere Wahl, da Sie auf diese Weise jede Ecke Ihres Lagers schützen können. Bei einem gegnerischen Angriff gerät zudem nicht direkt eine komplette starre Verteidigungslinie unter Druck, sondern der Gegner muß sich in diesem Fall Schritt für Schritt vorarbeiten - eine einmal durchbrochene Verteidigungslinie, wie oben beschrieben, kann dagegen überrannt werden und das dahinterliegende ungeschützte Gelände liegt der Zerstörungswut des Gegners preis.

Bei der Plazierung der Verteidigungseinheiten sollten Sie natürlich wiederum darauf achten, daß die Fernwaffeneinheiten (Bogenschützen, Priester usw.) die hintere Reihe bilden, während die Nahkampfeinheiten den „Prellbock" in der vorderen Reihe spielen. Auf Belagerungswaffen sollten Sie bei dieser Verteidigungsvariante komplett verzichten, da ein von den Belagerungswaffen durchgeführter Beschuß von in Ihr Lager eingedrungenen Gegnern die gesamte Umgebung - und somit auch Ihre Gebäude und Ihre Einheiten - beschädigt.





So geht's auch und ist es oftmals besser: viele Wachtürme und mobile Einheiten zur Verteidigung des eigenen Lagers auf dem ganzen Gelände verteilt

Erhöhte Position = Angriffsbonus

Nutzen Sie, wo immer es möglich ist, den Vorteil des erhöhten Geländes! Einheiten, die z.B. von einer Klippe oder von einem Hügel gegnerische Einheiten attackieren, die - rein höhenstufenmäßig gesehen - auf einer tieferen Ebene stehen, erhalten einen *Angriffsstärken-Bonus von 50 %!*

Ein schwerer berittener Bogenschütze, der beispielsweise auf einer Klippe stehend im Tal vorbeiziehende gegnerische Einheiten unter Pfeilbeschuß nimmt, attackiert somit nicht mit seinen standardmäßigen 8 Angriffspunkten, sondern mit 12 Punkten - und ist damit einem schwer gepanzerten Reiter in der Ebene gleichzusetzen!

Somit bieten sich höher gelegene Geländeabschnitte insbesondere zur Einrichtung des eigenen Lagers oder eines Vorpostens an. Eine solche Position kann gegen attackierende Einheiten viel einfacher verteidigt und gehalten werden. Dieser 50%-Bonus gilt übrigens auch für Wachtürme und alle Belagerungswaffen. Die Plazierung dieser Einheiten auf erhöhtem Gelände in Verbindung mit einem diese Position absichernden Wall ist eine Festung!

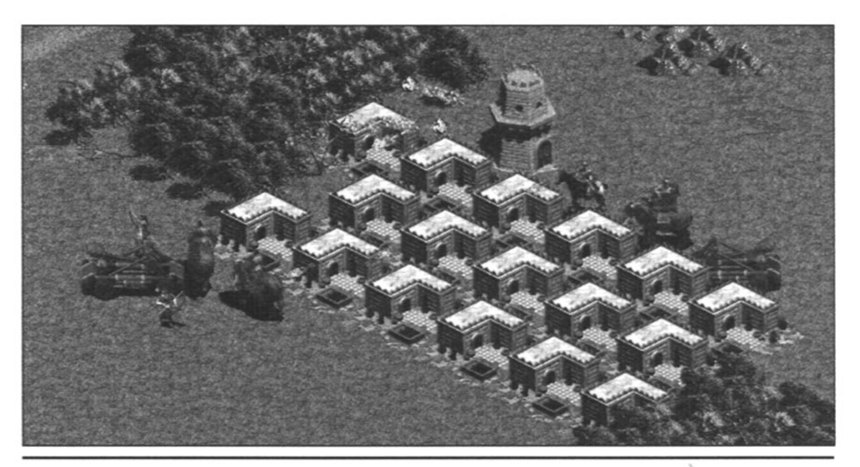
Umgekehrt sollten Sie es vermeiden, selbst Einheiten oder Stellungen des Gegners in einer solchen Position unvorbereitet bzw. ungestüm zu attackieren.



Schutzwall aus Behausungen

In solchen Szenarios, in denen Sie über gar keine oder nur geringe Steinvorkommen verfügen, sind Sie bei der Errichtung von Schutzwällen (die jeweils fünf Einheiten Steine kosten) mehr oder weniger „aufgeschmissen"! Der Rohstoff Holz ist dagegen in allen Szenarios zumeist zur Genüge vorhanden. Nutzen Sie deshalb in solchen Szenarios die Behausungen als Schutzwall! Errichten Sie zu diesem Zweck zwei oder drei Reihen von Häusern nah beieinander, um den Gegnern den Weg in Ihr Lager zu versperren. Einige hinter dieser Häuserreihe plazierte Fernwaffen-Einheiten (Türme, Bogenschützen, Katapulte usw.) können die durchbrechenden gegnerischen Einheiten entsprechend empfangen bzw. vernichten, bevor diese Ihren „Schutzwall" durchbrochen haben.

Diese Methode hat zudem den sehr angenehmen Nebeneffekt, daß Sie mit den vielen errichteten Behausungen genügend Lebensraum für Ihre Einheiten schaffen!



Viele nah beieinander plazierte Behausungen bieten einen hervorragenden Schutzwall

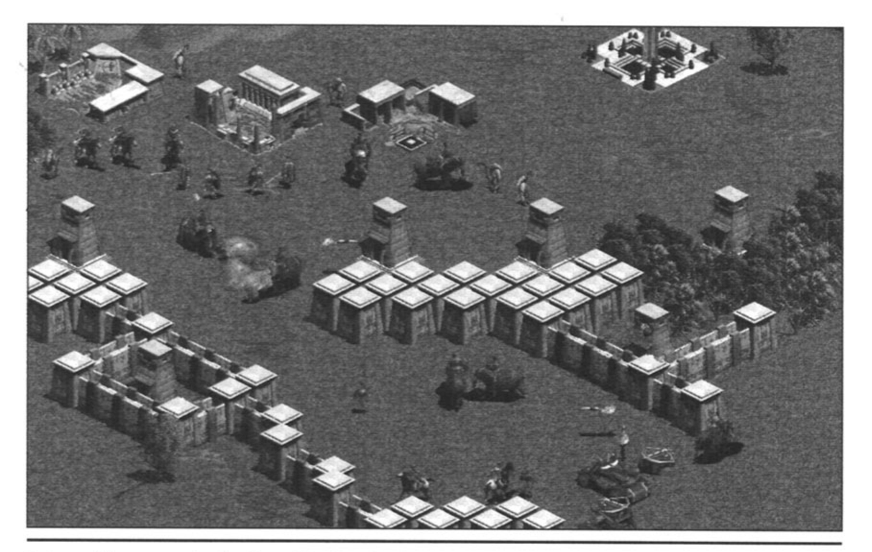
Standortwahl

Die KI (Künstliche Intelligenz = der Computergegner) weiß nicht gleich zu Beginn, wo Sie stecken! Auch der Computergegner muß Ihre Stellung erst einmal suchen und finden. Sie können sich also in solchen Szenarien, in denen Sie an einer exponierten Position beginnen (z.B. auf einer großen Insel) so lange verbergen, bis Sie Ihre Zivilisation ausreichend weit entwickelt haben und gegnerischen Attacken standhalten können. Vermeiden Sie an solchen Positionen einfach den Kontakt mit dem Gegner. Bauen Sie auf großen Inseln nicht nahe am Ufer, oder lassen Sie dort keine Einheiten herumstehen, die der Gegner mit vorbeifahrenden Schiffen leicht orten kann. So stellen Sie sicher, daß andere Stämme Sie nicht entdecken und Sie „in Ruhe" aufrüsten können!



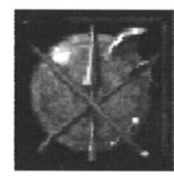
Zwingen Sie Ihren Gegnern einen Angriffspfad auf

Computergesteuerte Einheiten wählen bei einem Angriff auf Ihre Stellung in den meisten Fällen den kürzesten Weg. Nutzen Sie dieses Verhalten der KI aus, indem Sie diesen kürzesten Weg nach Ihren Bedingungen gestalten. Errichten Sie beispielsweise mit Wällen „Gassen", an deren Rand und an deren Ende Sie Wachtürme und andere Einheiten plazieren, die die Angreifer entsprechend empfangen. Mit dieser Methode lenken Sie gegnerische Angriffe genau auf diejenigen Stellen, an denen Sie vorbereitet auf den Gegner warten und vermeiden andererseits Übergriffe auf solche Stellen, an denen Sie diese überhaupt nicht gebrauchen können, z.B. auf Bauernhöfe, Goldminen, wichtige Gebäude usw.



Leiten Sie gegnerische Angriffe durch „künstlich" erzeugte Gassen in die Arme Ihrer Einheiten

Sperrfeuer



Einige Einheiten - z.B. das Schwere Katapult oder das Schwere Kriegsschiff - haben in der Statusleiste die nebenstehend abgebildete Schaltfläche zur Verfügung, über die Sie einen „Angriffszwang" auf eine bestimmte Position befehlen können. Normalerweise können Einheiten nur gegnerische Ziele unter Beschuß nehmen. Mit dem Angriffszwang können Sie jedoch jede beliebige andere Position „angreifen" bzw. mit einem Dauerfeuer belegen, bis Sie diese Aktion wieder mit der Schaltfläche *Stop* abbrechen. Auf diese Weise können Sie z.B. eine schmale Passage vorsorglich unter Dauerfeuer bzw. Sperrfeuer nehmen, was für gegnerische Einheiten mit Angriffsambitionen ein nicht zu unterschätzendes Hindernis darstellt.



Die Kategorie „fiese Tricks“

Die folgenden Abschnitte enthalten einige Strategien und Tricks, die gegenüber dem Computergegner eigentlich nicht ganz fair sind, da der Computergegner auf diese Ideen bestimmt nicht kommt - somit haben Sie dem Computergegner mit den nachfolgenden Tricks etwas voraus. Aber Age of Empires ist nun einmal ein Computerspiel, in dem es gilt, die Künstliche Intelligenz zu überlisten. Machen Sie deshalb ruhigen Gewissens Gebrauch von den nachfolgenden Strategien - und in Mehrspielerpartien gegen Kontrahenten aus Fleisch und Blut sowieso!

Gesammelte „fiese Tricks“

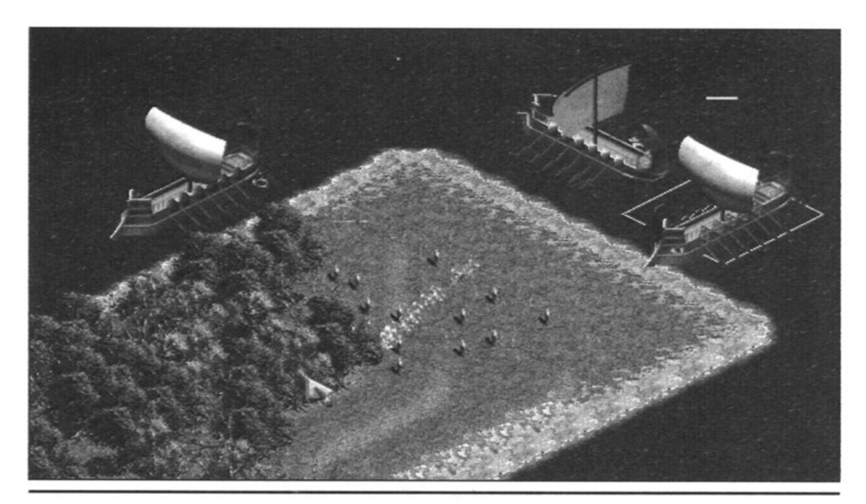
Im folgenden lernen Sie ein paar Tricks kennen, an denen auch Sie bestimmt Ihre helle (und diebische) Freude haben:

Zerstörung gegnerischer Holzvorräte

Legen Sie die Holzversorgung Ihrer Gegner lahm, indem Sie mit dem Schweren Kriegsschiff oder dem Schweren Katapult die Wälder in der Reichweite des Gegners zerstören (andere als die beiden vorgenannten Einheiten sind dazu nicht in der Lage!). Wenn Sie diese „Strategie der verbrannten Erde“ konsequent durchführen und die Ressource Holz für den Gegner ein knappes Gut darstellt, rauben Sie ihm schnell die Möglichkeit, weitere Einheiten zu produzieren, die die Ressource Holz benötigen.

Bevorzugt sollten Sie diese Strategie bei Gegnern anwenden, die isoliert auf einer Insel positioniert sind. Wenn Sie in solch einem Fall mit ein oder zwei Kriegsschiffen die Vegetation auf der Insel zu Kleinholz bombardieren, ist es um die Holzversorgung des Gegners schnell geschehen.





Nicht gerade ökologisch, aber wirkungsvoll - zerstören Sie die Waldgebiete des Gegners!

Übrigens: Diese Methode funktioniert bei Goldminen, Steinvorkommen und Beerensträuchern *nicht!* Versuchen Sie es also erst gar nicht.

Wenden Sie die Zerstörung von Wäldern auch in solchen Fällen an, in denen ein Gegner einen Wald unvorsichtigerweise als Bestandteil seines Verteidigungswalls integriert hat. Schlagen Sie mit einem Schweren Katapult oder dem Schweren Kriegsschiff eine Schneise in den Wald, und ziehen Sie mit einem freudigen Schlachtruf (insbesondere bei menschlichen Gegenspielern!) in das Herz der gegnerischen Stellung!

Unendlich viele Dorfzentren

Gerade zu Beginn eines Spiels wäre die Verfügbarkeit von mehr als einem Dorfzentrum an verschiedenen Positionen wünschenswert. In diesem Fall hätten neu produzierte Dorfbewohner keine langen Wege zu ihrem Einsatzort (z.B. ein Waldgebiet); während des Wechsels in ein höheres Zeitalter könnten in einem zweiten Dorfzentrum weitere Dorfbewohner produziert werden und weitere Dorfzentren könnten als Lagerstätte für Holz, Fleisch, Gold und Steine genutzt werden, so daß der Bau von Lagergruben entfallen könnte - es könnten direkt mehrere Inseln mit Dorfzentren besetzt werden usw. Die Errichtung von weiteren Dorfzentren ist aber erst möglich, sobald man über ein Regierungsgebäude verfügt - und dieses kann frühestens in der Bronzezeit errichtet werden. Bis dahin müssen Sie also mit dem Bau von weiteren Dorfzentren warten!?



Nein, müssen Sie nicht! Age of Empires enthält in der Version 1.0 einen Bug (Programmfehler), der es erlaubt, am Anfang eines Spiels so viele Dorfzentren zu errichten wie man möchte - und zwar ohne daß man über ein Regierungsgebäude verfügt. Nutzen Sie diesen Programmfehler aus! Die Vorgehensweise ist denkbar einfach: Erkunden Sie zunächst einmal die Karte, so daß Sie die günstigsten Standorte für die Dorfzentren entdecken. Sammeln Sie anschließend Holz, bis Sie die Einheiten Holz auf Lager haben, die für den Bau der gewünschten Anzahl von Dorfzentren ausreicht - also z.B. 1.000 Einheiten Holz für den Bau von fünf Dorfzentren (der Bau eines Dorfzentrums benötigt 200 Einheiten Holz). Haben Sie genügend Einheiten Holz auf Lager, wählen Sie Ihr Dorfzentrum vom Beginn durch einen Mausklick an und zerstören dieses, indem Sie einfach die Taste [Entf] drücken. Aktivieren Sie nun einen Dorfbewohner, und öffnen Sie dessen Baumenü. Plazieren Sie jetzt - ganz wichtig: bei gedrückt gehaltener [⇧]-Taste - die gewünschte Anzahl von Dorfzentren an den gewünschten Standorten. Der Dorfbewohner wird danach alle plazierten Dorfzentren nacheinander fertigstellen.

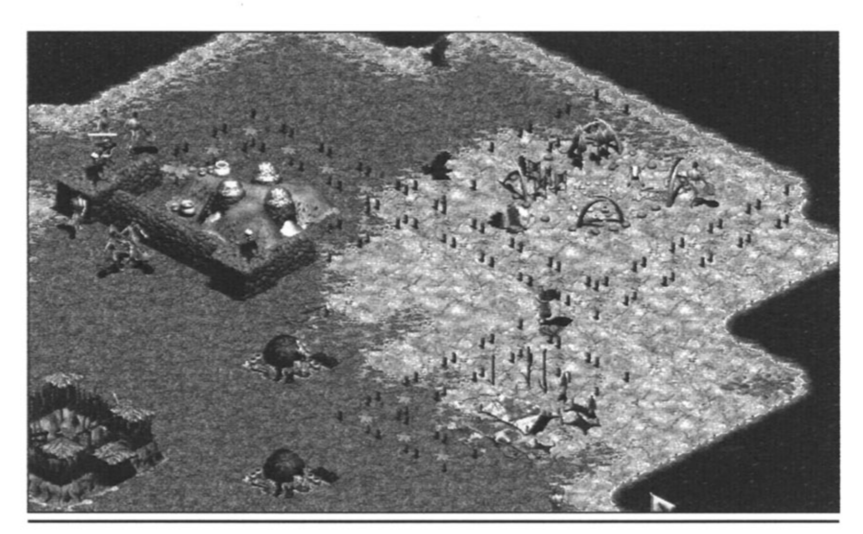
Die gegnerischen Versorgungswege lahmlegen

Schicken Sie in einer sehr frühen Spielphase ein bis zwei Dorfbewohner in das Lager des Gegners, und blockieren Sie ihm dort die Wege zu seinem Dorfzentrum, seinen Lagergruben, seinen Kornspeichern usw. Benutzen Sie dazu einfach Wälle. Voraussetzung für diese Taktik ist damit allerdings, daß Sie mindestens die Jungsteinzeit erreicht haben und im Kornspeicher den kleinen Wall erfunden haben.

Diese Blockade mit Wällen ist erstens sehr kostengünstig (fünf Einheiten Steine für einen Wallabschnitt) und zweitens sehr effektiv. Wenn gegnerische Dorfbewohner vom Jagen oder vom Beerensammeln die „Ware“ einlagern wollen, bleiben Sie erst einmal eine ganze Weile vor den Wällen stehen, neu produzierte Dorfbewohner finden den Weg zu ihrem Einsatzort nicht usw. Diese Blockade ist viel effektiver als die Zerstörung der gegnerischen Lagergruben, Kornspeicher oder Dorfzentren. Diese hat der Computergegner nämlich zumeist schnell woanders wieder neu errichtet. Die Blockade der Gebäude stellt jedoch ein unlösbares Problem für ihn da, über dem er eine ganze Weile grübelt.

Die Errichtung der Wälle können Sie übrigens mit einem einzigen Dorfbewohner sehr schnell bewerkstelligen, wenn Sie beim Errichten die [⇧]-Taste benutzen. „Zäunen“ Sie bei gedrückt gehaltener [⇧]-Taste die gewünschten Gebäude einfach nacheinander auf einen Schlag ein. Sie müssen die Wälle danach auch nicht fertig errichten, sondern können auch die bloßen Fundamente stehen lassen. Das genügt bereits als unüberwindliches Hindernis für die gegnerischen Dorfbewohner.





Die wichtigen Gebäude des Gegners werden mit einfachen Wällen blockiert - die Errichtung der Fundamente ist als Blockade völlig ausreichend!

Der untreue Verbündete

Es ist zwar - insbesondere in späten Spielphasen - schwer genug, unter den Computergegnern einen Verbündeten zu finden (diese verlangen zumeist horrende Tribute). Wenn Sie aber einmal in einem Spiel ein solches Bündnis eingegangen sind, sollten Sie sich nicht scheuen, diesen Nicht-Angriffspakt auf folgende Art und Weise auszunutzen (bevor es der Computergegner macht!):

Rüsten Sie kräftig auf, und sammeln Sie diese Einheiten beim Lager des Gegners an einer schwach verteidigten Position oder bei wichtigen Gebäuden. Verstärken Sie Ihre Präsenz dort zusätzlich durch einige Wachtürme. Noch bevor der Computergegner Ihre Absichten durchschaut (auch das ist möglich) schalten Sie im *Diplomatie*-Menü die gegenseitigen Beziehungen wieder auf *Feindlich* und lassen den armen Kerl spüren, was es bedeutet, so unverschämend hohe Tribute von Ihnen verlangt zu haben!

Wenn Sie mehr als 50 Einheiten brauchen

Sie haben bereits 49 Einheiten, möchten aber Ihrer Armee noch einige Einheiten, z.B. zehn Exemplare hinzufügen? Kein Problem, wenn Sie wie folgt vorgehen:



Die Einheitenzahl wird immer erst heraufgesetzt, sobald die Produktion einer Einheit *komplettiert* ist! Das heißt, wenn Sie bei einer aktuellen Einheitenzahl von 49 Einheiten zehn Einheitenproduktionen *parallel* starten, haben Sie nach Abschluß dieser Produktionen 59 Einheiten zur Verfügung! Voraussetzung für diese Vorgehensweise ist also, daß Sie mehrere Einheitenproduktions-Einrichtungen zur Verfügung haben, also z. B. um die o.g. weiteren zehn Einheiten zu erhalten: drei Häfen, drei Kasernen, eine Akademie und drei Bogenschießanlagen. Wenn Sie jetzt bei der Einheitenzahl von 49 Einheiten in jeder dieser Einrichtung eine neue Einheitenproduktion starten, noch bevor die erste gestartete Einheitenproduktion fertig ist, haben Sie zum Schluß 59 Einheiten auf Ihrer „Gehaltsliste".

Eine sehr wirkungsvolle Methode existiert auch in einem Mehrspielergefecht für zwei miteinander verbündete Spieler, die Einheitenzahl auf über die Einheitenbeschränkung hinausgehende 50 Exemplare zu schrauben. Ein Verbündeter stellt dem anderen Verbündeten eine bestimmte, im Prinzip unbegrenzte Anzahl von Einheiten zur Verfügung, die er eng beieinander positioniert und mit einem Wall einschließt. Der andere Verbündete schickt einen oder mehrere Priester zu dieser Position und bekehrt die Einheiten. Die Bekehrung funktioniert allerdings nur bei feindlichen Einheiten, so daß der Bündnisstatus für die Zeit der Bekehrung kurzzeitig wieder auf *Feindlich* eingestellt werden muß, um sich danach wieder als Verbündeter zu deklarieren. Der errichtete Wall verhindert, daß die Einheiten vor der Bekehrung flüchten. Verwenden Sie aber mehrere Priester, die gleichzeitig jeweils eine Einheit bekehren. Ansonsten laufen Sie Gefahr, daß sich die in dem Wall eingeschlossenen Einheiten gegenseitig bekämpfen, sobald sich dort Einheiten beider Seiten befinden. Versuchen Sie aus diesem Grund auch nicht, zu viele Einheiten auf einmal mit dieser Methode zu bekehren - bekehren Sie jeweils nur maximal fünf „verbündete" Einheiten, und wiederholen Sie diese Methode bei Bedarf mehrere Male.

Cheat-Codes

Okay, okay - wenn Sie trotz der vielen vorangegangenen Tips, Tricks und Ratschläge in irgendeinem Szenario auch auf der untersten Schwierigkeitsstufe auf keinen grünen Zweig kommen sollten, dann setzen Sie die kleinen Helferlein (auch Cheat-Codes genannt) eben in Gottes Namen ein!

Überlegen Sie sich den Einsatz der Cheat-Codes aber immer gut! Die Benutzung eines Cheat-Codes ist nicht nur ein Betrug gegenüber dem Computergegner, sondern in irgendeiner Form auch ein Betrug an sich selbst! Lassen Sie lieber ein Szenario ohne Cheats ungelöst, und schlafen Sie fortan mit einem ruhigen Gewissen, als daß Sie ein Szenario nur mit Hilfe eines Cheat-Codes gelöst haben und Sie die nachfolgenden Szenarios in einer Kampagne fortan immer mit dem schlechten Gewissen spielen müssen, bis dorthin ja eigentlich noch gar nicht vorgedrungen zu sein. Zudem ist die Gefahr sehr groß, daß Sie mit Hilfe der



Cheat-Codes alle Szenarien in zwei Tagen durchgespielt haben und Sie an Age of Empires - wofür Sie immerhin einen nicht unbeträchtlichen Teil Ihres sauer verdienten Geldes auf die Ladentheke gelegt haben - nur kurze Freude haben.

Na ja, wie auch immer - hier sind sie nun, die Cheat-Codes für alle Fälle:

Vorweg: Einen Cheat-Code aktivieren Sie ganz einfach, indem Sie die [↵]-Taste betätigen und so in den Cheat-Modus gelangen. In der auf dem Bildschirm erscheinenden Eingabezeile tippen Sie nun den gewünschten Cheat-Code ein (Groß- oder Kleinschreibung spielt dabei keine Rolle) und schicken den Cheat-Code wiederum mit der Taste [↵] ab. Daraufhin wird der Cheat aktiviert.

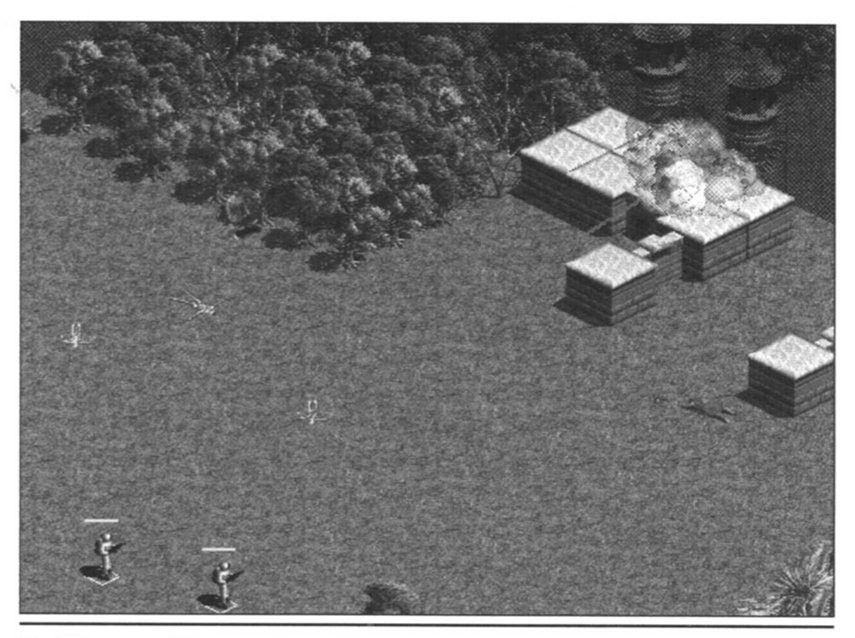
Die (derzeit bekannten) Cheat-Codes im einzelnen (nur gültig für die Version 1.0):

diediedie	Alle gegnerischen Einheiten sterben. Sofern die Aufgabe daraus bestand, alle gegnerischen Einheiten zu eliminieren, haben Sie das Spiel danach gewonnen.
home run	Sie gewinnen das Szenario.
resign	Sie geben auf und das Spiel ist verloren.
reveal map	Die gesamte Karte wird sichtbar bzw. gilt als erforscht.
no fog	Der „Nebel des Krieges" wird abgeschaltet.
pepperoni pizza	Sie erhalten 1.000 Einheiten Nahrung.
coinage	Sie erhalten 1.000 Einheiten Gold.
woodstock	Sie erhalten 1.000 Einheiten Holz.
quarry	Sie erhalten 1.000 Einheiten Steine.
medusa	Wird einer Ihrer Dorfbewohner getötet, ersteht er wieder als berittener Bogenschütze auf. Wird dieser berittene Bogenschütze getötet, erscheint dafür ein Schweres Katapult! Danach ist aber Schluß mit den Medusa-Auferstehungen!
gaia	Sie wechseln die Seite im Spiel - und zwar zu den Tieren. Mit diesem Cheat kontrollieren Sie alle Tiere auf der Karte und können mit diesen angreifen, sie bewegen usw. Allerdings können Sie nach Aktivierung des Cheats nicht mehr die vorher gesteuerte Kultur spielen bzw. kontrollieren!

Flying dutchman — Verwandelt das Schwere Kriegsschiff in den Fliegenden Holländer. Diese neue Einheit ist grafisch vollständig identisch zum vorherigen Status, verfügt jedoch über eine etwas höhere Angriffsstärke.

Killx — (x = Nummer des Spielers) Der betreffende Spieler bzw. die betreffende Kultur wird aus dem Spiel entfernt, z.B. der Cheat *Kill2* bewirkt, daß für den Spieler Nummer 2 das Spiel beendet ist.

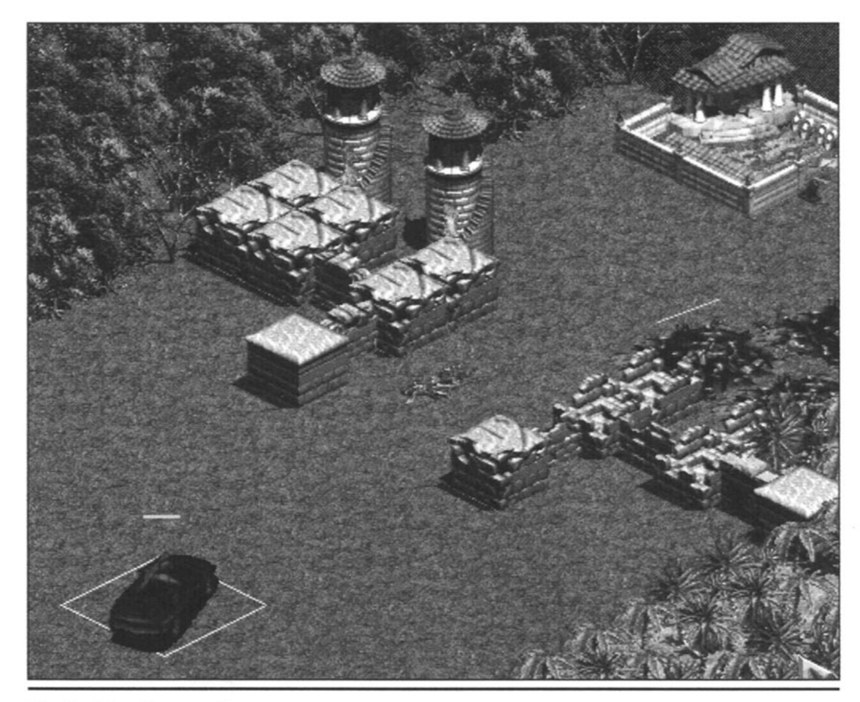
photon man — Ein futuristischer Geselle mit einer Laserwaffe erscheint bei Ihrem Dorfzentrum. Ein sehr wirkungsvoller Bursche!



Zwei Photonen-Männer zerlegen die gegnerische Stellung

bigdaddy — Bei Ihrem Dorfzentrum erscheint ein Fahrzeug im „Mad Max-Stil“. Ausgerüstet mit einer schweren Kanone und einer enormen Reichweite zerbröseln Sie gegnerische Stellungen mit diesem Fahrzeug in wenigen Sekunden.





Big Daddy räumt auf!



Eigene Szenarios gestalten mit dem Editor

Mit dem Szenario-Editor haben Sie bei Age of Empires ein mächtiges Werkzeug erhalten, mit dem Sie eigene Szenarios und Kampagnen perfekt gestalten können. Auf Karten bis zu einer Größe von 200 x 200 Feldern können Sie Spiele anlegen, in denen computergesteuerte Völker gegen menschliche Spieler oder menschliche Spieler untereinander antreten können. Die dabei verfügbaren Gestaltungsoptionen sind enorm, hier nur einige Beispiele: Legen Sie die allgemeinen Siegbedingungen fest, und geben Sie den einzelnen Spielern bis zu zwölf zu erfüllende individuelle Bedingungen, fügen Sie neutrale Einheiten ein, die von den Spielern eingenommen werden können, sperren Sie Zeitalter und Technologien zur Erschwerung der Missionserfüllung usw. Ihrer Kreativität sind (fast) keine Grenzen gesetzt!

Der Editor zur Gestaltung von Szenarien ist zum größten Teil selbsterklärend. Deshalb werden im ersten Abschnitt lediglich die Grundzüge der Menüs dargestellt und Erläuterungen zu einigen wichtigen und erklärungsbedürftigen Menüpunkten gegeben.

Im zweiten Abschnitt werden Sie in die grundlegenden Geheimnisse der AI-Dateien eingeweiht. Mit diesen AI-Dateien können Sie einem computergesteuerten Volk eine ganz spezifische Strategie mit auf den Weg geben, quasi die KI (die Künstliche Intelligenz) „programmieren".

Der Szenario-Editor

SZENARIO-EDITOR

Sie starten den Szenario-Editor über die gleichnamige Schaltfläche im Hauptmenü von Age of Empires. Im anschließend erscheinenden Menü haben Sie die Möglichkeit ein *neues Szenario* zu gestalten, ein bestehendes *Szenario zu editieren* oder eine komplette *Kampagne zu gestalten.*



Das Menü *Landkarte*



Sobald Sie die Gestaltung eines neuen Szenarios gestartet haben, befinden Sie sich im Menü *Landkarte* und bekommen zu Beginn eine leere Karte vorgesetzt. Um nun eine neue Karte herzustellen, wählen Sie zunächst die *Kartengröße* und das *Standardgelände* und aktivieren die Option *Zufallskarte*. Mit einem Mausklick auf die Schaltfläche *Karte erzeugen* wird eine neue Karte erzeugt. Sagt Ihnen die Gestaltung der neuen Karte nicht zu, wiederholen Sie die Kartenerzeugung einfach durch einen erneuten Mausklick auf *Karte erzeugen*.



Um eine benutzerdefinierte Karte zu erzeugen, wählen Sie die Option *Startwertkarte* und geben in dem darunter liegenden Eingabefeld eine beliebige Nummer zwischen 0 und 99999 an. Die daraufhin erzeugte Karte kann bei Eingabe derselben Nummer und bei denselben Kartenbedingungen (Größe, Standardgelände, Spieler usw.) jederzeit reproduziert werden, d.h., es wird immer wieder dieselbe Karte erzeugt.

Das Menü *Gelände*



Im Menü *Gelände* nehmen Sie an der neu erzeugten Karte die Feinarbeiten am Terrain vor. Ändern Sie die Geländebegebenheiten dort, wo Sie Ihnen nicht passen. Fügen Sie z.B. ein Stück Wald oder ein wenig Grasland ein, schaffen Sie eine Meerenge usw. Die Funktionen dazu in diesem Menü sprechen für sich. Achten Sie darauf, daß Sie flaches Gelände (Grasland, Wald, Gewässer usw.) nur dort einfügen können, wo keine Erhebungen gegeben sind. Wollen Sie bei solchen Erhebungen flaches Gelände einfügen, müssen Sie die entsprechende Erhebung zunächst erst abflachen (über die Option *Erhebung 1*).



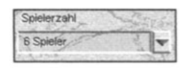
Zudem können Sie in diesem Menü auf der Karte auch *Erhebungen* und *Felsklippen* (diese werden bei der automatischen Kartenerzeugung nicht eingefügt) in das Gelände einbauen. Felsklippen gestalten Sie bei gedrückt gehaltener linker Maustaste (löschen Sie Felsklippen wieder bei gedrückt gehaltener rechter Maustaste). Meiden Sie Erhebungen für die Plazierung von Felsklippen.

Mit der Tastenkombination [Strg]+[B] können Sie die Karte übrigens mit einem Hilfsgitter versehen, das Sie jedes einzelne Spielquadrat erkennen läßt.

Das Menü *Spieler*



Im *Spieler*-Menü nehmen Sie alle spielerrelevanten Einstellungen vor, im einzelnen:

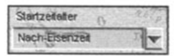


- Bestimmen Sie zuerst die *Spielerzahl*, die maximal acht Spieler betragen kann.

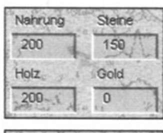




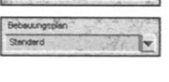
- Wählen Sie dann in dem Feld darüber einen bestimmten *Spieler* aus, und stellen Sie die individuellen Bedingungen für den ausgewählten Spieler ein. Definieren Sie zunächst die *Kultur* des aktivierten Spielers. Stimmen Sie die teilnehmenden Kulturen dabei aufeinander ab, bzw. orientieren Sie die teilnehmenden Kulturen in Hinblick auf deren Eigenschaften an Ihrer Szenarioidee. Geben Sie einen beliebigen *Stammesnamen* ein, und wählen Sie den *Spielertyp* für jeden einzelnen Spieler. Die Option *Computer* bewirkt, daß der aktivierte Spieler auf jeden Fall vom Computer übernommen wird; die Option *Beliebig* hat zur Folge, daß dieser Spieler von einem menschlichen Spieler oder einem Computerspieler übernommen wird - je nachdem, ob diese Kultur von einem menschlichen Spieler besetzt wird oder nicht.



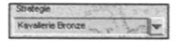
- Mit der Festlegung des *Startzeitalters* bestimmen Sie, welche Technologien dem betreffenden Spieler zu Beginn zur Verfügung stehen. Es gelten immer die Technologien des dem Startzeitalter vorangegangenen Zeitalters als komplett erforscht. Geben Sie z.B. als Startzeitalter die Bronzezeit an, sind alle Technologien und Gebäude der Jungsteinzeit für den betreffenden Spieler erforscht. Das Startzeitalter *Nach-Eisenzeit* bewirkt deshalb, daß alle Technologien des gesamten Spiels bereits komplett zur Verfügung stehen.



- In den Feldern *Nahrung*, *Holz*, *Steine* und *Gold* können Sie für jeden einzelnen teilnehmenden Spieler bestimmen, wie viele Einheiten der entsprechenden Ressource dem betreffenden Spieler zu Beginn des Spiels zur Verfügung stehen.



- Der *Bebauungsplan* liefert lediglich die Optionen *Standard* und *ohne*. Mit diesem Bebauungsplan legen Sie die Strategie des Computerspielers bei der Plazierung seiner Gebäude fest. Diese Strategie wird in den CTY-Dateien, die Sie im Ordner DATA des AoE-Verzeichnisses finden, festgelegt. Standardmäßig befindet sich dort nur die Datei STANDARD.CTY - Sie können einen Computerspieler also lediglich anweisen, diesen Standard-Bebauungsplan zu benutzen oder nicht. Die CTY-Dateien können mit einem Texteditor bearbeitet werden, so daß es durchaus möglich ist, weitere spezifische Bebauungspläne dem Computerspieler zur Verfügung zu stellen. Jedoch liegen bislang keine Informationen darüber vor, welche Syntax für die CTY-Dateien benutzt wird.

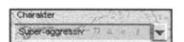


- Die Festlegung einer *Strategie* für die Computerspieler ist eine ganz entscheidende Angabe, die ein gutes oder ein schlechtes Szenario ausmacht! Mit der Angabe einer Strategie weisen Sie den Computerspieler an, welche und wie viele Gebäude er errichtet, welche und wie viele Einheiten er wann produziert, wann er mit welchen Einheiten angreift usw. Diese Anweisungen sind in den sogenannten AI-Dateien abgelegt, die Sie ebenfalls im Ordner DATA des AoE-Verzeichnisses finden. Wenn Sie die Liste der Strategien aufklappen, erkennen Sie eine Vielzahl von möglichen Strategien, deren Namen in den meisten Fällen den Inhalt der betreffenden Strategie bereits gut beschreiben. So beinhaltet z.B. die Strategie „Assyrien Einfache Bogenschützen", daß der Computerspieler auf die Produktion der einfachen Bogenschützen setzt und mit diesen so früh wie möglich angreift (dies ist allerdings auch von der Einstellung des *Charakters* abhängig, s.u.).



Trotzdem: beileibe nicht jede AI-Datei ist für jedes Szenario geeignet! Beispielsweise sind die gesamten „Auf-Leben-Und-Tod"-AI-Dateien ursprünglich für die *„Auf-Leben-und-Tod"*-Spiele (Deathmatch) konzipiert worden. In diesen Spielen wird von einer großen Menge an bereits eingebunkerten Ressourcen ausgegangen, so daß die Ressourcenförderung bei dieser AI vollkommen vernachlässigt wird. In einem normalen Szenario, in dem eine Aufbauphase erfolgen muß, hat ein Computerspiel mit dieser AI-Taktik keine Chance! Sie müssen deshalb die bevorzugten Einsatzgebiete für die einzelnen AI-Dateien kennen! Die AI-Dateien sind einfache Textdateien, die Sie in jedem beliebigen Texteditor laden können. Schauen Sie sich die AI-Dateien (in englischer Sprache), die Sie in Ihrem Szenario einsetzen wollen, deshalb vorher mit solch einem Texteditor an! In den ersten Zeilen einer AI-Datei steht immer, für welche Zwecke sich diese AI-Taktik eignet und für welche Spiele die betreffende AI-Datei ursprünglich konzipiert wurde!

Auch die AI-Dateien können mit einem beliebigen Texteditor bearbeitet und modifiziert werden, so daß Sie andere als die standardmäßig vorhandenen Strategien definieren bzw. die vorhandenen AI-Dateien ein wenig umarbeiten können. Wie Sie dem Computer durch neue, selbst definierte AI-Dateien neue Strategien „beibringen", wird im nachfolgenden Kapitel erläutert.



- Auch die Angabe eines *Charakters* für die Computerspieler ist für ein gutes und in sich stimmiges Szenario äußerst wichtig. Die insgesamt neun möglichen Charaktere weisen den Computerspieler an, wie er sich in einem Spiel verhalten soll - von *Defensiv* bis *Super-aggressiv* sind alle Spielarten möglich. Die Angaben über das Verhalten des Computerspielers sind in den Dateien mit der Endung PER (= Persönlichkeit) ebenfalls im Ordner DATA des AoE-Verzeichnisses abgelegt. Auch diese Dateien können mit einem Editor bearbeitet und modifiziert bzw. neu gestaltet werden. Für Informationen über die verwendete Syntax dieser Dateien steht auf der AoE-CD-ROM im Verzeichnis DOCS die Datei PERSNLTY.DOC (in englischer Sprache) zur Verfügung.

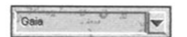
Das Menü *Einheiten*



In diesem Menü plazieren Sie auf der Karte für jeden einzelnen Spieler die Gebäude und Einheiten, die dem betreffenden Spieler zu Beginn eines Spiels zur Verfügung stehen sollen. Weiterhin richten Sie über dieses Menü Ressourcenvorkommen auf der Karte ein, stellen zu erobernde Ruinen und Artefakte auf, plazieren weitere einzelne Bäume, Fischvorkommen usw.

- Wählen Sie zunächst den *Spieler* aus, in dessen Farbe Sie Objekte auf der Karte plazieren möchten. In der am linken Bildschirmrand erscheinenden Liste stehen Ihnen alle Einheiten zur Verfügung, die Sie für den ausgewählten Spieler einfach per Mausklick auf die Karte setzen können. Lassen Sie so einen Spieler lediglich mit zwei Dorfbewohnern starten, oder richten Sie ihm direkt ein komplettes Lager mit unzähligen Einheiten ein. Sie können einem Spieler dabei auch Einheiten „schenken", die dieser aufgrund seiner kulturspezifischen Eigenschaften gar nicht bauen kann, z.B. können Sie einem Spieler, der die Griechen spielt, durchaus schwer berittene Bogenschützen zuteilen.





- Um Objekte zu plazieren, die keinem bestimmten Spieler zugeteilt sein sollen, wählen Sie als Spieleroption den Eintrag *Gaia* (über dem Eintrag *Spieler 1* zu finden)! Über die dann erscheinende Liste können Sie Goldvorkommen, Steinbrüche, Beerensträucher, Ruinen, Artefakte, Löwen, Elefanten oder auch neutrale Einheiten auf der Karte plazieren (die durch die anderen Spieler eingenommen werden können, sobald der betreffende Spieler eine seiner Einheiten neben das neutrale Objekt bzw. die neutrale Einheit bewegt). Sie werden überrascht sein, wie viele Objekte Ihnen zur Verfügung stehen. Beachten Sie, daß Sie, wenn Sie ein Spiel nach den Standard-Siegbedingungen kreieren wollen und Artefakte oder Ruinen zur Eroberung auf der Karte bereitstehen sollen, diese Objekte in diesem Menü für den „Spieler Gaia" plazieren müssen! Zu erobernde Artefakte oder Ruinen werden keineswegs automatisch bereitgestellt!



- Um einzelne Objekte zu *plazieren*, klicken Sie die gleichnamige Option rechts an. Um Objekte zu *löschen*, zu *drehen* oder zu *verschieben*, müssen Sie die jeweiligen anderen Optionen per Mausklick aktivieren. Um alle Objekte anzuwählen, drücken Sie die Tastenkombination [Strg]+[A].

Das Menü *Diplomatie*



In diesem Menü wählen Sie einen einzelnen Spieler aus der Liste links an und bestimmen dessen Beziehungen (*Verbündet*, *Neutral* oder *Feindlich*) zu den anderen Spielern durch einfachen Mausklick.

Das Menü *Gesamtsieg*



In diesem Menü legen Sie die Siegbedingungen fest, die für *alle* Spieler gelten. Das heißt, sobald ein Spieler, egal ob menschlicher oder computergesteuerter Natur, diese Siegbedingung erfüllt, hat er das Spiel gewonnen. Als Gesamtsieg-Optionen stehen Ihnen die bereits im Original-Handbuch erwähnten Optionen *Standard*, *Eroberung*, *Punktzahl* und *Zeitlimit* zur Verfügung.



Die *benutzerdefinierte* Gesamtsiegoption stellt eine Reihe von weiteren zu erfüllenden Siegbedingungen, nämlich *Eroberung*, *Erkundung*, *Ruinen*, *Artefakte* und *Entdeckungen* (Entdekkungen sind übrigens die auf dem Gelände zu findenden Symbole der weißen Pferde) zur Verfügung. Die letzten vier genannten Bedingungen können zudem noch bezüglich der Anzahl spezifiziert werden. Haben Sie mehrere dieser fünf benutzerdefinierten Gesamtsiegbedingungen gewählt, können Sie zudem über die Optionsfelder rechts bestimmen, ob *alle* Bedingungen oder nur *eine beliebige* Bedingung erfüllt werden muß, um im Szenario den Sieg davonzutragen. Beachten Sie jedoch, daß z.B. die Siegbedingung „Ruine, Anzahl 1" erfüllt ist, sobald ein Spieler eine auf der Karte plazierte Ruine in seinen Besitz gebracht hat. Es beginnt in diesem Fall nicht etwa die 2.000 Jahre andauernde Zeitspanne, in der der betreffende Spieler diese Ruine halten muß, sondern er hat das Spiel sofort gewonnen, sobald die Ruine in seinem Besitz ist. Dasselbe gilt übrigens für die Artefakte.



Das Menü *Einzelsieg*

Einzelsieg

In diesem Menü legen Sie die Siegbedingungen fest, die für einzelne Spieler gelten. Das heißt, sobald der betreffende Spieler die definierten Einzelsieg-Bedingungen erfüllt hat, hat er das Spiel gewonnen. Einzelsieg-Bedingungen sind keine Pflicht, d.h., Sie können die Spieler auch ohne diese Siegbedingungen in ein Szenario schicken, während die Gesamtsieg-Bedingungen dagegen Pflicht sind. Beachten Sie auch, daß in einem Einzelszenario die Einzelsieg-Bedingungen zu Beginn eines Spiels nicht von den Spielern verändert werden können, die Gesamtsieg-Bedingungen dagegen schon.

Einzelsieg- und Gesamtsieg-Bedingungen sind unabhängig voneinander. Beide Ziele können von betreffenden Spieler erfüllt werden. Jedoch reicht es zum Sieg, daß der Spieler eines der beiden Ziele erreicht - er muß nicht beide Ziele erreichen!

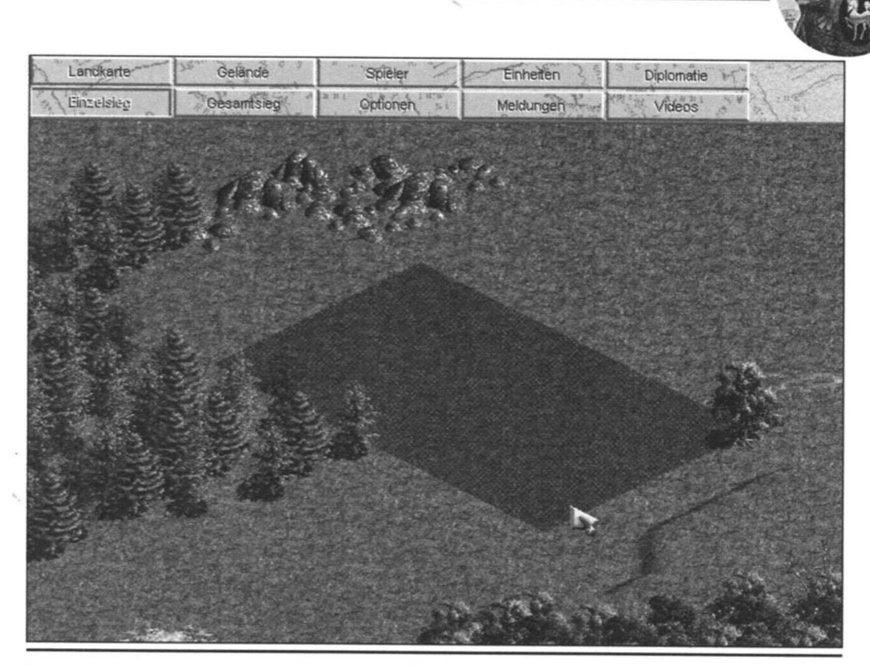


Insgesamt zwölf verschiedene Einzelsieg-Bedingungen können Sie einem einzelnen Spieler zuteilen. Klicken Sie dazu in dem Ziffernblock rechts einfach eine Identifikationsnummer für eine Einzelsieg-Bedingung an, und definieren Sie in den Feldern links daneben die Bedingungen. Ist eine Siegbedingung definiert, wird die entsprechende Nummern-Schaltfläche mit einem Stern markiert, der anzeigt, daß diese Siegbedingung belegt ist. Wählen Sie nach Festlegung der ersten Siegbedingung weitere Nummern-Schaltflächen, und definieren Sie weitere Siegbedingungen. Haben Sie mehrere solcher Siegbedingungen definiert, muß der betreffende Spieler alle Siegbedingungen erfüllen, um das Spiel siegreich zu beenden.



Aus insgesamt 24 Siegbedingungen (wenn die 7 „Unterbedingungen" bei *Andere Bedingungen* noch mit dazu gezählt werden) können Sie die Einzelsieg-Bedingung für den aktivierten Spieler auswählen. Diese 24 Siegbedingungen alle einzeln zu erläutern, würde hier zu weit führen, zumal die Wortlaute der Siegbedingungen für sich sprechen und in den meisten Fällen als Siegbedingung sowieso „nur" die Ansammlung einer bestimmten Menge einer Ressource oder einer Einheit (z.B. Bevölkerung) verlangt wird. Im folgenden nur ein kleines Beispiel für die Definition einer individuellen Siegbedingung:

Wählen Sie die Siegbedingung *Objekt zu Gebiet bringen* an. Klicken Sie zuerst auf die Schaltfläche *Objekt bestimmen* und anschließend auf dasjenige Objekt (z.B. eine Kriegstruhe, die übrigens nichts anderes als ein Artefakt ist), das zu einem bestimmten Gebiet geschafft werden soll. Wählen Sie dann die Schaltfläche *Ziel bestimmen,* und markieren Sie bei gedrückt gehaltener Maustaste das Gebiet, zu dem das zuvor definierte Objekt geschafft werden soll. Fertig ist die erste Siegbedingung. Mit der Schaltfläche *Das Ziel aufsuchen* können Sie übrigens jederzeit von jeder beliebigen Stelle der Karte zum definierten Zielgebiet springen. Markieren Sie das Zielgebiet schließlich noch mit einer Fahne oder einem Gebäude, um das Gebiet als Zielgebiet für den Spieler erkennbar zu machen.



Das Zielgebiet wird als Rechteckmarkierung angezeigt

Übrigens: Eine solche Siegbedingung einem Computerspieler vorzugeben ist unsinnig, da dieser diese Bedingung nicht versteht bzw. nicht umsetzen kann.

Das Menü *Optionen*

Optionen

Im Menü *Optionen* legen Sie den Zugriff auf die Technologien der einzelnen teilnehmenden Völker bzw. Spieler fest.

Vollst. Tech.-Baum

Mit der Aktivierung der Option *Vollst. Tech.-Baum* verschaffen Sie *allen* (diese Option können Sie nicht auf ein oder mehrere einzelne Völker beschränken) teilnehmenden Spielern den Zugriff auf alle in Age of Empires verfügbaren Technologien und die kulturspezifischen Boni und Technologielücken (s. das Kapitel *Die Kulturen - Auswahl und Strategien*).



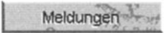
Für *einzelne* Spieler können Sie dagegen einzelne Technologien und Zeitalter sperren. Wählen Sie dazu einfach den Spieler aus der Spielerliste links aus, und deaktivieren Sie die gewünschten Technologien und /oder Zeitalter für den aktivierten Spieler. Beschränken Sie z.B. das Szenario auf die Altsteinzeit, indem Sie die übrigen Zeitalter bei allen Spielern deaktivieren.

Tip: Weiter oben wurde bereits erwähnt, daß die Gesamtsieg-Bedingung in einem Szenario Pflicht ist. Wollen Sie ein Szenario dennoch auf die Erfüllung von Einzelzielen beschränken, wählen Sie als Gesamtsieg-Bedingung die Standard-Siegbedingungen, fügen keine Artefakte und keine Ruinen in die Karte ein und deaktivieren bei allen Spielern die „Technologie"



Weltwunder. Somit kann die Standard-Siegbedingung nur noch erfüllt werden, wenn ein Spieler alle anderen Spieler vernichtet hat (Eroberung) - und dies ist unwahrscheinlich.

Das Menü *Meldungen*



Zu guter Letzt sollten Sie im Menü *Meldungen* Ihrem Szenario auf jeden Fall noch eine *Szenario-Anweisung* beifügen, damit die Spieler wissen, welche Aufgabe(n) Sie zu erfüllen haben. Die Texte zu den Rubriken *Hinweise*, *Sieg*, *Niederlage* und vor allem *Geschichte* sind nicht unbedingt notwendig.

Das Menü *Videos*



Die Aufgabenbeschreibung können Sie schließlich noch mit einer Karte hinterlegen, auf der Sie besondere landschaftliche Gegebenheiten, Kartenausschnitte des Szenarios o.ä. darstellen. Laden Sie dazu einfach die Datei STANDARD-KARTE.BMP aus dem AoE-Hauptverzeichnis in einem Grafikprogramm, fügen Sie mit diesem Grafikprogramm die gewünschten Objekte in diese BMP-Grafik ein und speichern Sie die Karte unter einem neuen Namen im AoE-Hauptverzeichnis ab. Im Menü *Videos* können Sie diese Karte nun unter der Rubrik *Karte m. Szenarioanweisungen* Ihrem Szenario beifügen.

Tip: Fertigen Sie von der Mini-Karte unten rechts im Szenario-Editor einen Bildschirmschnappschuß an, und fügen Sie diesen verfremdet (versehen mit Feldzugrichtungen usw.) in die Standard-Karte ein. Gliedern Sie diese Karte anschließend in Ihre Szenario-Anweisung ein.

Abschließend können Sie Ihrem Szenario sogar noch Videos (sofern verfügbar, der Video-Mitschnitt von Omas letzter Geburtstagsfeier sollte es nicht unbedingt sein) für die Ereignisse *Sieg*, *Niederlage* und *Spieleröffnung* beifügen.

Die Gestaltung der Künstlichen Intelligenz

Das Verhalten des Computergegners in einem Szenario wird im wesentlichen von zwei Dateien determiniert, die Sie individuell für Ihr Szenario bestimmen können: die AI-Datei (*Strategie*)und die PER-Datei (*Charakter*). Verschiedene Dateien dieses Typs finden Sie im DATA-Verzeichnis des AoE-Hauptverzeichnisses auf der Festplatte.

Die PER-Datei

Mit der PER-Datei (dem Charakter) regelt der Computerspieler mit Hilfe einer Vielzahl von sogenannten „strategischen Nummern“ die Ausführung der durch die AI-Datei festgelegten Strategie. In den meisten Fällen werden die neun standardmäßigen PER-Dateien bzw. Cha-



raktere ausreichen, um die vorgegebenen Strategien (auch Ihre „AI-Eigenentwürfe") zu managen. Sollten Sie dennoch das Bedürfnis haben, eine eigene Charakter-Datei für den Computerspieler zu entwerfen, so arbeiten Sie sich am besten mit Hilfe der auf der AoE-CD-ROM im Verzeichnis DOCS zu findenden Datei PERSNLTY.DOC (in englischer Sprache) in diese umfassende Materie ein.

Die AI-Datei

Die AI-Datei bzw. Strategie-Datei, die Sie einem Computerspieler als Strategie mit auf den Weg geben, enthält eine Liste von Tätigkeiten, die genau in der Abfolge abgearbeitet werden, in der Sie aufgeführt sind. Diese Tätigkeiten beinhalten eigentlich nichts anderes, als ein menschlicher Spieler auch durchführt: die Einheitenproduktion, die Gebäudeerrichtung und die Technologieforschung - und in der AI-Datei wird vorgegeben, welche dieser Aktionen der Computerspieler wann durchführen soll.

Dabei versucht der Computer sich an diese Abfolge der Aktionen zu halten. Innerhalb der Befehlsfolgen können auch auf einfache Weise Rücksprünge zu einzelnen Befehlen definiert werden. Diese Rücksprungmöglichkeit ist für die Fälle notwendig, in denen z.B. ein wichtiges Gebäude (z.B. die Kaserne) zerstört wird und diese natürlich für nachfolgende Infanterieproduktionen neu aufgebaut werden muß.

Der Aufbau einer AI-Datei

Die AI-Datei ist, wie bereits erwähnt, eine einfache Textdatei, die Sie in einen beliebigen Texteditor (z.B. Notepad) laden und dort bearbeiten können. Wenn Sie sich eine AI-Datei in einem Texteditor anschauen, sehen Sie z.B. (im folgenden der Beginn der Datei SHANG KNÜPPELSCHLÄGER.AI) folgende Zeilen:

```
//Shang Clubmen
//Bronze Age attack
//8 Axemen, 16 Cavalry, 4 Catapults, 4 Priests
//Version 1.0: August 20th, 1997
//
//By Ensemble Studios
B109     Town_Center1     1     -1
U83      Man              12    109
B12      Barracks1        1     -1
T73      Soldier-Infl     6     12     1
```



Die ersten Zeilen, denen die beiden Querstriche vorangestellt sind, sind lediglich Kommentarzeilen, in denen der Name, der Inhalt, der Autor usw. angegeben werden kann. Danach erfolgen die Befehlszeilen für den Computerspieler, wie er im Szenario vorzugehen hat.

Eine einzelne Befehlszeile ist aus insgesamt fünf Angaben (Spalten) aufgebaut:

1. Spalte: Die ID-Nummer des zu „produzierenden" Objektes mit einem Präfix (z.B. T73 = 73 ist die ID-Nummer der Einheit, T ist das Präfix)

Jede Einheit, jedes Gebäude und jede Technologie in Age of Empires besitzt eine programminterne Nummer (vgl. dazu die Übersicht weiter unten), die in der AI-Datei entsprechend verwendet werden muß, z.B. 107 = Holzverarbeitung, 73 = Knüppelschläger usw. Dieser ID-Nummer *muß* ein Präfix vorangestellt sein, das die Präferenz und die Häufigkeit dieser Produktion regelt. Folgende Präfixe können Sie für folgende Zwecke verwenden:

- *Präfixe für Einheiten:* Das Präfix *T* bewirkt, daß die betreffende Einheit sofort neu produziert wird, wenn sie im Kampf vernichtet wird. Das Präfix *U* hat zur Folge, daß die betreffende Einheit nur so oft neu produziert wird, wie es in der letzten Spalte der Befehlszeile (*Begrenzte Neuproduktionen*, s. weiter unten) angegeben ist.
- *Präfixe für Gebäude:* Eine Gebäudeproduktion mit dem Präfix *B* wird das entsprechende Gebäude jedesmal sofort neu errichten, wenn es zerstört worden ist. Das Präfix *A* bewirkt, daß dieses Gebäude nach seiner Zerstörung nur so oft erneut aufgebaut wird, wie es in der letzten Spalte der Befehlszeile (*Begrenzte Neuproduktionen*, s. weiter unten) angegeben ist.
- *Präfixe für Technologien:* Wird das Präfix *R* bei einer „befohlenen" Technologieforschung verwendet, wird die Technologie zu dem Zeitpunkt, an dem der Computer zu dieser Befehlszeile gelangt, nur dann erfunden, wenn die dafür erforderlichen Ressourcen zur Verfügung stehen. Stehen die Ressourcen nicht zur Verfügung, überspringt der Computer diese Technologieforschung und führt den nachfolgenden Befehl aus. Beim Präfix *C* dagegen wartet der Computer solange, bis die Ressourcen für die betreffende Technologie zur Verfügung stehen. Beispiel: Der Computer wird angewiesen, in die Jungsteinzeit zu wechseln, und es stehen keine 500 Nahrungseinheiten zur Verfügung. Mit dem Präfix *C* verharrt der Computer solange bei dieser Befehlszeile, bis die 500 Nahrungseinheiten verfügbar sind und er in die Jungsteinzeit wechseln kann. Erst danach wird die nächste Befehlszeile ausgeführt!

2. Spalte: Der programminterne Name des zu produzierenden Objektes (z.B. Soldier-Infl)



Geben Sie in der zweiten Spalte den programminternen Namen des zu produzierenden Objektes oder Gebäudes bzw. der zu erforschenden Technologie an. Diese programminternen Namen sind in englischer Sprache (verwenden Sie dort auf keinen Fall die deutschen Bezeichnungen)! Welche Namen dies sind und welche deutschen Bezeichnungen sich dahinter verbergen, entnehmen Sie bitte der Übersicht weiter unten.

3. Spalte: Die zu produzierende Menge des Objektes (z.B. 6)

Geben Sie in dieser Spalte an, wie oft das betreffende Objekt produziert werden soll. Diese Mengenangabe ist natürlich vordergründig bei den Einheitenproduktionen interessant. Eine Technologie wird natürlich nur einmal erforscht und die meisten Gebäude ebenfalls (mit Ausnahme der Wachtürme vielleicht). Die Mengenangabe wird strikt eingehalten! D.h., wenn Sie z.B. den Computer anweisen, zehn Dorfbewohner zu produzieren (Mengenangabe = 10) dann wird der Computer diese Produktion in der angegebenen Menge erst vollständig durchführen, bevor er zur nächsten Befehlszeile springt!

4. Spalte: Angabe der Produktionsstätte (z.B. 12)

In dieser Zeile müssen Sie angeben (in Form einer Zahl), in welchem Gebäude eine Technologie erforscht oder eine Einheit produziert wird. Für den Befehl der Errichtung eines Gebäudes entfällt diese Angabe natürlich bzw. wird immer mit der Zahl *-1* gekennzeichnet! Für Technologien und Einheiten müssen Sie dagegen die Produktionsstätte bzw. das Forschungsgebäude in Form einer Zahl angeben. Die einzelnen Produktions- bzw. Forschungseinrichtungen und ihre programminternen Zahlen sind dabei:

■	Dorfzentrum	109
■	Kaserne	12
■	Bogenschießanlage	87
■	Stall	101
■	Akademie	0
■	Tempel	104
■	Regierungsgebäude	82
■	Waffenschmiede	49
■	Hafen	45
■	Marktplatz	84
■	Lagergrube	103
■	Kornspeicher	68



Gehen Sie bei der Angabe der Zahlen für die Produktionsstätten und Forschungseinrichtungen gewissenhaft vor, da es ansonsten zu Programmabstürzen kommen kann, wenn der Computerspieler eine Produktion oder eine Forschung in einem Gebäude durchführen möchte, in dem diese Produktion bzw. Forschung gar nicht möglich ist!

5. Spalte: Angabe der „begrenzten Neuproduktionen" (z.B. 1)

Die Produktionen von Einheiten und die Errichtung von Gebäuden erfolgt, wie bereits erwähnt, in Abhängigkeit vom Präfix (s.o) immer wieder neu, sobald das entsprechende Gebäude oder die entsprechende Einheit vernichtet worden ist. In der letzten Spalte der Befehlszeile können Sie diese Neuproduktionen jedoch in der Anzahl beschränken. Geben Sie z.B. für eine Einheit mit dem Präfix *U* (die betreffende Einheit wird nur so oft neu produziert, wie es in der letzten Spalte der Befehlszeile angegeben ist, s.o.) eine begrenzte Neuproduktion von zwei an, so werden Einheiten aus dieser Befehlszeile nur zweimal neu produziert, wenn Sie im Kampf zerstört werden - danach nicht mehr. Diese Angabe macht aufgrund der Einheitenbeschränkung Sinn! Blockieren Sie die 50 Einheitenplätze des Computerspielers nicht damit, daß Sie „schwache" Einheiten aus frühen Zeitaltern (z.B. den Axtkämpfer) immer wieder neu produzieren lassen, obwohl der Computer in einem höheren Zeitalter schon auf wesentlich bessere Einheiten zurückgreifen kann.

Tips und Hinweise zur Gestaltung der AI-Dateien

1. Achten Sie auf die Reihenfolge der befohlenen Produktionen und Forschungen! Bevor Sie den Bau einer Farm befehlen, muß natürlich der Marktplatz erfunden sein; bevor ein Bogenschütze produziert werden kann, muß die Bogenschießanlage errichtet worden sein usw.

2. Produzieren Sie möglichst immer nur *1 Exemplar* einer Einheit, aus folgenden Gründen: Der Computerspieler wird so lange in einer Befehlszeile verharren, bis die Befehlszeile komplett abgearbeitet ist, das heißt z.B., daß der Computerspieler bei einem Produktionsbefehl von zwei Bogenschützeneinheiten erst dann zur nächsten Befehlszeile springt, wenn die zweite Bogenschützenproduktion gestartet wurde. In der Zeit der ersten Bogenschützenproduktion tut der Computer also nichts anderes, als auf die Freigabe der Produktionskapazität in der Bogenschießanlage zu warten. In dieser Zeit könnte er schon jede Menge anderer Befehle „abarbeiten". Berauben Sie den Computerspieler also nicht seines Vorteils der schnellen Abarbeitung von Aktionen! Zweitens können während einer solchen Mehrfachproduktion Ressourcenprobleme auftauchen. Auch in diesem Fall wartet der Computerspieler, bis diese behoben sind!

3. Reihen Sie auch keine Produktions- und Forschungsbefehle hintereinander, die *im selben Gebäude* ausgeführt werden, z.B. die Befehlsreihenfolge *Dorfbewohner produzieren, zur Jungsteinzeit voranschreiten, Dorfbewohner produzieren.* Beim dritten Befehl wird der Computerspieler wiederum darauf warten, daß die Produktionskapa-



zität des Dorfzentrums frei wird und somit wertvolle Zeit verschenken. Sie sitzen bei solch einem Fall ja auch nicht vor dem Bildschirm und warten brav darauf, daß die Erforschung der Jungsteinzeit abgeschlossen ist, um danach einen weiteren Dorfbewohner zu produzieren. In der Zeit der Erforschung der Jungsteinzeit widmen Sie sich sicherlich auch anderen Aufgaben.

4. Reizen Sie *nicht* die Einheitenbeschränkung von 50 Einheiten bis zum Letzten aus! Bei Erreichung der Einheitenbeschränkung und Einheiten-Neuproduktionen wird der Computerspieler auf freie Plätze im Einheitenkontingent warten. Dies kann den gesamten Befehlsprozeß dramatisch verlangsamen!

5. Die Erforschung des Geländes und die Suche nach Ressourcen übernimmt der Computerspieler selbständig, sofern Sie ihm frühzeitig den Befehl zur Produktion von ausreichend Dorfbewohnern geben. Auch die Errichtung einer Lagergrube und eines Kornspeichers führt der Computerspieler selbständig durch (an entsprechend günstigen Standorten, dies regelt die PER-Datei), ohne daß Sie den Bau dieser Gebäude in der AI-Datei als Befehlszeile einfügen müssen. Die Produktion eines Hafens und von Fischerbooten müssen Sie dagegen „befehlen".

6. Laden Sie eine bestehende AI-Datei in den Editor, die Ihrer Idee einer eigenen AI-Datei schon sehr nahe kommt. Bearbeiten Sie die Datei nach Ihren Vorstellungen, und speichern Sie diese hinterher unter einem neuen Namen wieder ab. Das erspart eine Menge Arbeit!

7. Testen Sie ein Szenario mit einer von Ihnen gestalteten AI-Datei ausgiebig! Starten Sie das entsprechende Szenario, und machen Sie die gesamte Karte über die Cheats *reveal map* und *no fog* komplett sichtbar (s.o.). Beobachten Sie dann den Computerspieler, ob er wirklich das tut, was Sie ihm in der AI-Datei vorgegeben haben.

ID-Nummern, programminterne Namen und deutsche Bezeichnungen

Nachfolgend erhalten Sie eine Übersicht über die ID-Nummern, die programminternen Namen und die deutschen Bezeichnungen aller in einer AI-Datei produzierbaren Einheiten, Gebäude und Technologien.

Gebäude

Beachten Sie bei den Gebäuden, daß für den Wall und die Türme nur eine programminterne Bezeichnung existiert - und zwar diejenige für die niedrigste Technologiestufe des Turmes bzw. des Walles. Nach der Entwicklung der fortgeschrittenen Türme und Wälle wird jedoch automatisch die verbesserte Version bei Angabe dieses einen vorhandenen Namens produziert. Außerdem steht zwar der Baubefehl für eine Lagergrube zur Verfügung, für einen



Kornspeicher jedoch nicht. Die Errichtung von Kornspeichern wird komplett in den PER-Dateien geregelt.

Deutsche Bezeichn.	ID-Nummer	Programminterner Name
Akademie	0	Academy
Kaserne	12	Barracks1
Hafen	45	Dock_1
Waffenschmiede	49	Siege_Workshop
Bauernhof	50	Farm
Haus	70	House
Kleiner Wall	72	Wall_Small
Beobachtungsturm	79	Watch_Tower
Regierungsgebäude	82	Government_Center
Marktplatz	84	Market1
Bogenschießanlage	87	Range1
Stall	101	Stable1
Lagergrube	103	Storage_Pit1
Tempel	104	Temple1
Dorfzentrum	109	Town_Center1
Weltwunder	276	Wonder

Technologien, Weiterentwicklungen und Zeitalter

Deutsche Bezeichn.	ID-Nummer	Programminterner Name
Geschützturm	2	Catapult_Tower
Fischkutter	4	Fishing_Ship
Kriegsgaleere	5	Medium_War_Ship
Handelsschiff	6	Merchant_Ship
Trireme	7	Trireme
Schweres Transportschiff	8	Heavy_Transport
Katapult-Trireme	9	Trireme_with_Catapult
Kleiner Wall	11	Stone_Wall
Abwehrturm	12	Sentry_Tower
Mittelstarker Wall	13	Medium_Wall



Deutsche Bezeichn.	ID-Nummer	Programminterner Name
Befestigungsanlage	14	Fortifications
Wachturm	15	Guard_Tower
Beobachtungsturm	16	Watch_Tower
Leben nach dem Tod	18	Afterlife
Monotheismus	19	Monotheism
Fanatismus	20	Fanaticism
Mystik	21	Mysticism
Astrologie	22	Astrology
Heiliger Krieg	23	Jihad
Polytheismus	24	Polytheism
Schweres Kriegsschiff	25	Juggernaught
Helepolis	27	Helepolis
Rad	28	Wheel
Münzprägung	30	Coinage
Pflug	31	Plow
Handwerkskunst	32	Artisanship
Hochadel	34	Nobility
Technik	35	Engineering
Katapult	36	Massive_Catapult
Alchimie	37	Alchemy
Schw. ber. Bogensch.	38	Heavy_Horse_Archer
Lederrüstung Infanterie	40	Leather_Armor_-_Soldiers
Lederrüstung Bogenschützen	41	Leather_Armor_-_Archer
Lederrüstung Kavallerie	42	Leather_Armor_Mounted
Schuppenpanzer Infanterie	43	Scale_Armor_-_Soldiers
Schuppenpanzer Bogenschützen	44	Scale_Armor_-_Archers
Schuppenpanzer Kavallerie	45	Scale_Armor_-_Cavalry
Werkzeugherstellung	46	Tool_Working
Bronzeschild	47	Bronze_Shield
Kettenhemd Infanterie	48	Chain_Mail_-_Soldiers
Kettenhemd Bogenschützen	49	Chain_Mail_-_Archers
Kettenhemd Kavallerie	50	Chain_Mail_-_Cavalry
Metallverarbeitung	51	Metal_Working
Metallurgie	52	Metalurgy
Schweres Katapult	54	Heavy_Catapult
Verbesserter Bogen	56	Improved_bow
Kompositbogen	57	Composit_bow
Axt	63	Axe



Deutsche Bezeichn.	ID-Nummer	Programminterner Name
Kurzschwert	64	Short_Sword
Breitschwert	65	Broad_Sword
Langschwert	66	Long_Sword
Schwere Kavallerie	71	Heavy_Cavalry
Phalanx	73	Phalanx
Legion	77	Legion
Schwer gepanzerter Reiter	78	Cataphracts
Zenturio	79	Centurion
Bewässerung	80	Irrigation
Domestizierung	81	Domestication
Jungsteinzeit	101	Tool_Age
Bronzezeit	102	Bronze_Age
Eisenzeit	103	Iron_Age
Ballistik	106	Balistics
Holzverarbeitung	107	Wood_Working
Goldabbau	108	Gold_Mining
Steinabbau	109	Stone_Mining
Handwerk	110	Craftmanship
Belagerungskunst	111	Siege_Craft
Architektur	112	Architecture
Aristokratie	113	Aristocracy
Schrift	114	Writing
Eisenschild	117	Iron_Shield

Einheiten

Für manche Einheiten existiert nur *ein* programminterner Name für mehrere Einheiten desselben Typs! Zum Beispiel werden Sie in der unten stehenden Auflistung den Axtkämpfer vergeblich suchen. Dieser ist aber lediglich eine Weiterentwicklung des Knüppelschlägers (den finden Sie in der Aufstellung), sobald Sie die Technologie Axt erfunden haben. Wenn Sie also z.B. den Produktionsbefehl für einen Knüppelschläger geben und bereits vorher in einer Befehlszeile die Erfindung der Axt vorgenommen wurde, wird automatisch ein Axtkämpfer anstatt des Knüppelschlägers produziert. Diese identischen Namen für mehrere Einheiten desselben Typs bzw. für die Weiterentwicklungen des Grundtyps gelten für eine Reihe von Einheiten. Orientieren Sie sich in diesem Zusammenhang am besten an der Original-Faltkarte bzw. an der dort zu findenden Aufstellung des Technologiebaumes.



Deutsche Bezeichn.	ID-Nummer	Programminterner Name
Bogenschütze	4	Soldier-Archer1
Kompositbogenschütze	5	Soldier-Archer2
Balliste	11	Soldier-Balista
Fischerboot	13	Boat-Fishing1
Handelsboot	15	Boat-Trade1
Leichtes Transportschiff	17	Boat-Transport1
Erkundungsschiff	19	Boat-War1
Elefantenschütze	25	Soldier-El_Archer
Steinwerfer	35	Soldier-Catapult1
Kavallerie	37	Soldier-Cavalry1
Wagenkämpfer	40	Soldier-Chariot1
Wagenschütze	41	Soldier-Chariot2
Schwer berittener Bogenschütze	39	Soldier-Cavalry3_Arc 7
Kriegselefant	46	Soldier-Elephant
Knüppelschläger	73	Soldier-Inf1
Kurzschwertkämpfer	75	Soldier-Inf3
Dorfbewohner	83	Man
Hoplit	93	Soldier-Phal1
Priester	125	Priest
Katapult-Trireme	250	Boat-War4
Schweres Kriegsschiff	277	Boat-War5
Legion	282	Soldier-Inf6
Zenturio	291	Soldier-Phal3
Scout	299	Soldier-Scout



Fordern Sie ein Gesamtverzeichnis unserer Verlagsproduktion an:

SYBEX-Verlag GmbH
Erkrather Str. 345-349
D-40231 Düsseldorf
Tel.: (02 11) 97 39-0
Fax: (02 11) 97 39-1 99

So erreichen Sie uns online:
T-Online / BTX: sybex#
CompuServe: go sybex
Internet: www.sybex.de





AGE OF EMPIRES

Echtzeitstrategen aufgepaßt: Immer die richtige Strategie auf Lager

Der Führer für alle Age-of-Empires-Fans: mit einer Fülle von wichtigen Fakten zu Einheiten, Technologien und durchschlagenden Strategien. Ein einleitendes Tutorial erleichtert den Einstieg in das Spiel. Danach geht's in die Tiefe: Detaillierte Beschreibungen zu Ressourcen, Technologien und zu den insgesamt zwölf Kulturen im Spiel bringen endlich Licht in das Dunkel dieser umfassenden Materie. Für den Age of Empires-Profi stehen zahlreiche Angriffs- und Verteidigungsstrategien sowie eine Beschreibung der richtigen Strategien für unterschiedliche Gewinnsituationen zur Verfügung. Gestalten Sie eine perfekte Mission und geben Sie Ihrem Computergegner mit dieser Eigenkreation eine mustergültige Strategie mit auf den Weg!

Für alle Age of Empires-Fans

- Ein umfangreiches Tutorial: Schritt für Schritt Age of Empires spielen lernen (mit Tutorial-Szenario auf der CD)
- Heiße Strategie-Tips zu allen Kulturen, Ressourcen und Technologien
- Ausgeklügelte Angriffsstrategien und erprobte Verteidigungsstrategien
- So gewinnen Sie immer: »Fiese Tricks« und Cheats
- Die besten Tips zum Szenario-Editor
- Profi-Know-How: So entwickeln Sie Strategien für den Computergegner (die AI-Dateien)

Die Highlights der CD-ROM:



- Sieben komplett neue, herausfordernde Kampagnen
- Zahlreiche neue Einzelszenarios
- Editor zum Gestalten der AI-Dateien
- Die besten Internet-Seiten zu AoE zum Offline-Lesen

Die Lösungen eines Experten

Markus Betz ist ein alter Hase in Sachen Computerspiele. Er ist Fachmann für die Bereiche Echtzeitstrategie und Simulationen, zu denen er auch bereits einige erfolgreiche Titel in der SYBEX-Reihe »Strategien&Lösungen« veröffentlichte.

Best.-Nr. 5120

DM 19,95
öS 146,-
sFr 18,-

ISBN 3-8155-5120-X



Sie erreichen uns online:
Internet: www.sybex.de

SYBEX-Verlag GmbH
Erkrather Str. 345-349
40231 Düsseldorf

